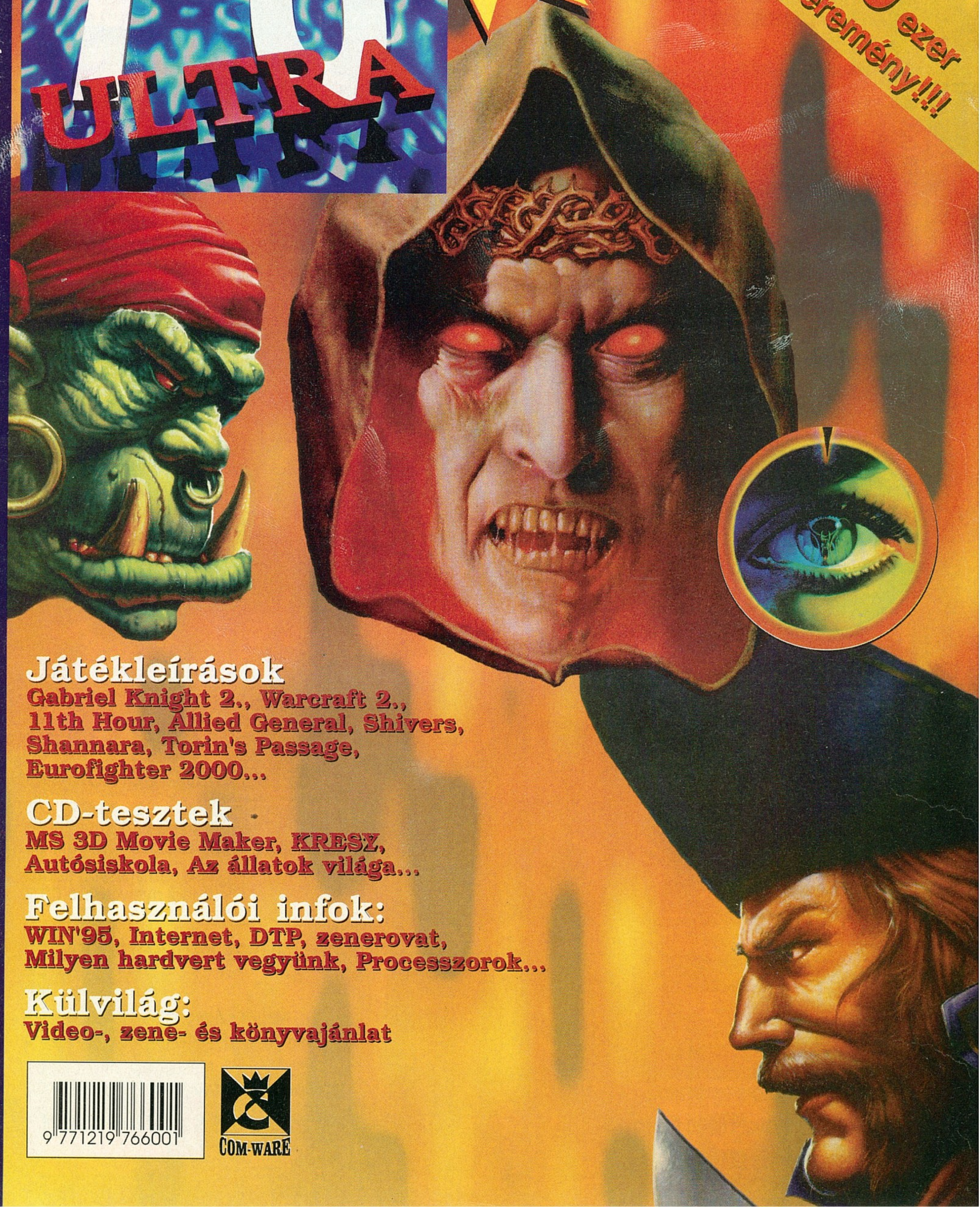
Informatikai magazin PC felhasználóknak

PC ULTRA • I. évfolyam 2. szám • 1996. március

PC ULTRA

ÁRA: 198,-FT

Több, mint 100 ezer forint értékű nyeremény!!!



Játékleírások
Gabriel Knight 2., Warcraft 2., 11th Hour, Allied General, Shivers, Shannara, Torin's Passage, Eurofighter 2000...

CD-tesztek
MS 3D Movie Maker, KRESY, Autósiskola, Az állatok világa...

Felhasználói infok:
WIN'95, Internet, DTP, zenerovat, Milyen hardvert vegyünk, Processzorok...

Külvilág:
Video-, zene- és könyvajánlat

9 771219 766001

COM-WARE



Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.
Multimedia World
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
180.000 Ft
MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
VFX1 HEADGEAR
Hangszórók
Floppyt és monitort óvó mágneses árnyékolás
Hangerő- és hangszín-szabályozási lehetőség
220 V-ról üzemeltethető
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 6.500
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 8.500
CD játszók
Mitsumi FX-400 4 X IDE 23.900
UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 19.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 31.800
COMPAQ
multimédiás számítógépek és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Bertelsmann CD-ROM-ok:
Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
A legmagasabb szintű angol nyelvoktató CD-k.
Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok
Magas színvonalú igényességével elkészített művészettörténeti anyag.
Mesejáték- mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 % a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból


ECOBIT
EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel/Fax.: 322-9202, 268-0361
E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10-18, Szo: 10-14
Amerika autóstérképe (Profi!)
ADAC használt autó katalógus
Helikopter szimuláció
Stratégia sikervárományos
Betegre röhögtük magunkat
Időtálló játékok CD-je
Lövünk mint a DOOM-ban
Törted már miszlikbe a kocsid?
Már megint egy flipper...
Alig fér el egy dobozban...
Van rajta kézifék is
Na, leesett az állunk...
Azért nem írunk árakat, mert állandóan mennek lefelé, de azért kettő nettó árat elárulunk:
2X CD-ROM Drive: 8000, 4X CD-ROM Drive 16000
(Ez most tényleg kapható, amíg a készlet tart)
Még mindig működik a CD-ROM klubunk!
Le az árdrágítókkal! Nyers CD-t és CD írást tőlünk!
A Genius egér ára most zseniális: 1560.-
Bekötőút az információs szupersztrádára: CD-k, könyvek, modemek az Internethez!
Egy a jelszónk...
CD-ROM, MULTIMÉDIA, INTERNET, VIRTUAL REALITY
...állj közénk és harcolj érte!
A legjobb filmlexikon amit láttunk
Spielberg a garancia
Nyilasi beadja, Góóól...
Gabriel Knight ismét itt van
Berugom a Suzuki motromat...
Nesze neked Euro Fighter 2000
Már megy a film a moziban
Boszorkány, szörny, DOOM
Ha én Spielberg lennék...
Hova menjek? Párizs, Róma?
Veri a 95-ös kiadást
A World Atlas az World Atlas
Piros szemű béka és barátai
A világ összes zenei CD-je
A bírót itt azért nem verik agyon
Peter Gabriel a garancia
Azok a 60-as évek...
Már megint egy thriller
Van hozzá egy regény is
Terrorista ellenes akció
Vehetsz Game Padot a Mortal 3-hoz
Ez az egér a legolcsóbb a világon és sajtot sem kér
A botkormány elérhető áron
Van olyan, mint a Hexen
Kicsi, hangos és olcsóóó!!!
Mese fergeteges poénokkal
Full Throttle + Rebel Assault = ???
MS Home minőség = profi!
MasterCard
AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
TDK 2HD
3M
EUROCARD
VISA

PC ULTRA ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Közhírré tétetik!
Ezúton meghirdetjük nagyszabású PC ULTRA előfizetési akciónkat!
Itt mindenki nyer!
Az előfizetési díj 1 évre 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény. Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.
Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.
Az idei év meglepetéseket is tartogat előfizetőink számára. Ezek persze csak akkor meglepetések, ha előre nem áruljuk el őket. Annyit azért elárulunk, hogy lesznek olyan hónapok, amikor **csak az előfizetők kapnak meg a laphoz tartozó bizonyos mellékleteket.** Ezek az utcai terjesztésben kapható lapokban nem lesznek benne.
Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.
Lesz őrült sorsolás is azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek.

A fődíj: 50.000,- Ft készpénzben!!!



Természetesen emellett multimédia eszközök és játékok is várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra minden bizonnyal az IFABO'96 kiállításon fog sor kerülni. A részletekről később szólunk.
Nincs más hátra, fizess elő és biztos, hogy minden hónapban hozzájutsz lapunkhoz!



Játék

Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a 21-22. oldalon található levelezőlapon, a

TARTALOM

JÁTÉKLEÍRÁSOK

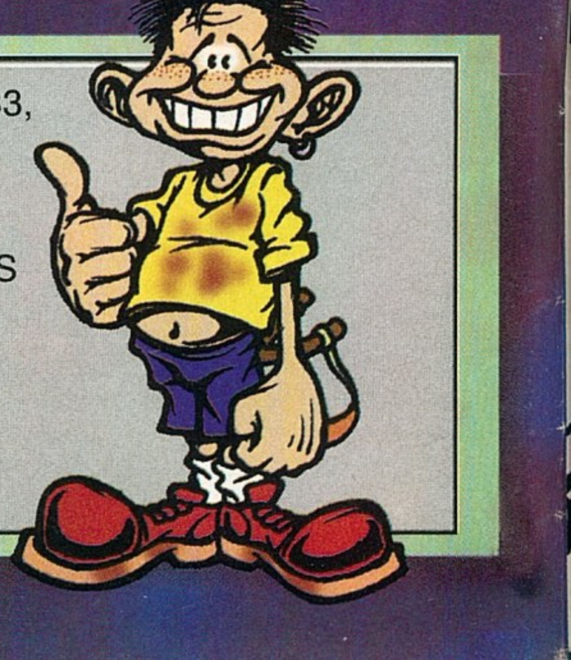
CD-TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika:	★★★★★★★★★☆
Hang:	★★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★★☆☆☆



levlap hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amire külön levlapon kell beküldeni a megfejtést, pl. Könyvbarát, Minor, Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket (a levlap mellett) a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

BOOT

Köszöntünk benneteket a PCU második számában! Már kihevertük az első megrázkódtatásokat, ami abból adódott, hogy napról-napra alig bírtuk kisöpörni a postafiókunkból a leveleket, levlapokat. Örülünk neki, hogy lapunk jó fogadtatásban részesült, persze voltak olyanok is, akik 'más' lapokkal kezdtek bennünket összehasonlítani, és nem értették, miért volt szükség egy ilyen témájú lappal kijönni a piacra, ha már van belőle egy pár. Nos, álláspontunk, és az első szám eddigi eredményei minket igazoltak. Van helyünk a piacon, s összességében pozitív képet alkottatok a levelek visszajelzései alapján. A kritikákat szívesen vesszük, hiszen ettől csak jobb lehet lapunk, hiszen megpróbáljuk a lap tartalmát és arculatát igényeiteknek megfelelően alakítani. Az első és legfontosabb visszajelzés az volt, hogy legyen levelezési rovat és legyen tipp-rovat (Elsősegély) is. Engedünk a nyomásnak, s bár lehet, hogy most indításnak ez kevésnek tűnik, de ígérjük legközelebb több lesz. Hiányoltátok a felhasználói részből a programozást. Nos, koncepciónk az volt, hogy nem kívánjuk megtölteni a lapot a CoV-ban hagyománnyá vált oldalakon keresztül hömpölygő assembly listákkal. Ott pont ez váltott ki nemtetszést. Ezért átmeneti megoldásként a következő számtól lesz programozás is, rövidebb tippek, ötletek, max. 1 oldalon! A Külvilág rovatokkal kapcsolatban megoszlottak a vélemények. Egyesek szerint aki zene, vagy film témában szeretne információhoz jutni, az vegye meg az arra kiadott szaklapot. Maximálisan osztjuk az ő véleményüket, de pártoljuk a másik oldalt is, akik viszont örültek ennek a 3 oldalnak. Ez tehát marad. Többen a sok hirdetés miatt morogtatok. Nos, ígérjük, ha 100 oldal hirdetés lesz a lapban, legalább 500 oldalas lesz az újság, és 99 Ft-ba fog kerülni.

Bevezetőnk végére tartogattuk e havi aktuális témánkat: *mese a postai csekkekről, avagy a hazai bankrendszer csődje*. Történt ugyanis, hogy január közepétől hetekig a nagy nulla érkezett a bankszámlánkra, ezzel egyidejűleg százak reklamáltak, hogy már rég befizették az előfizetési díjat, vagy a megrendelés díját, de még csak visszajelzést sem kaptak. Nos, mint tudjátok, január 1-től a postákon már nem lehet pénzt befizetni csak az ún. új típusú utalványokon. Aki régi típusú csekket akart feladni, annak nem vették fel, kapott helyette egy újat, ún. '**Belföldi Postautalvány**'-t (1.kép), esetleg tőlünk kért csekket. Mi sem tudtunk, csak ilyet küldeni, mert az általunk december elején megrendelt praktikusabb, ún. '**Készpénzátutalási megbízás**'-okat (2.kép) a mai napig (február 15) nem tudta elkészíteni a Monopost Kft. A Belföldi Postautalványok - mint utólag kiderült - nem voltak alkalmasak a bankszámlára történő telepítésre, ezért elég sokan visszakapták a pénzüket. Akiknek viszont a pénzük nem ment vissza, az meg hozzánk nem érkezett meg.

➡➡➡*folytatás a 14.oldalon...*

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 2.szám - 1996. március, megjelenik havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kiss László
Borítóterv: Teke Miklós
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661
Lapunk következő száma március 27-én jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül belföldi postautalványon, vagy átutalással a COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft, fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/02-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint számítástechnikai üzletek és könyvesboltok

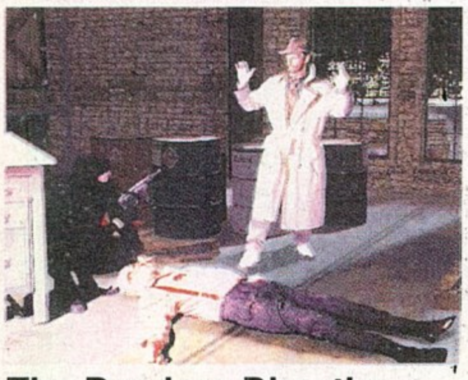
NEWS

Minden idők egyik legnagyobb sikerű játéka volt a *Civilization.* Még napjainkban is rengeteg új hívet talál magának. A játék rendkívül sokrétű, mégis roppant egyszerűen játszható — talán ez sikerének titka. Aki esetleg nem ismerné: A kőkortól az első űrhajó fellövéséig kell eljutnunk. Ebben a folyamatban a gazdaságot, a diplomációát, a technológiát, és persze hadsereget kell irányítanunk és fejlesztenünk. Most készül a **CIVILIZATION 2**, amelynek a kerettörténete igencsak hasonló. A legfontosabb újítás talán a diplomáciában jelentkezik. Az eddigi játékokban — és ez alól a Civ1 sem kivétel — a diplomácia szükséges rosszként tűnt fel. Értem ez alatt, hogy a hasonló játékokból nem lehetett kihagyni, miközben sok értelme szinte soha nem volt. Nem sokat jelentett, ha valakivel pl. szövetségre léptünk és nem igazán izgatott senkit, ha ötször (vagy éppen ötöd)akkora haderővel hadat üzentünk. Nos hát, azt ígérik, hogy itt végre ennek lesz értelme. Szinte minden diplomáciai fogás — amiknek egy részét játékba még nem láthattuk — megtalálható lesz. Ilyen például az ideiglenes tűzszünet vagy éppen a hosszú távú területi megállapodás. Most jönnek a rossz hírek: mint a CivNet, ez is csak Windows alá jön ki, csak CD-re. 8MB RAM tehát és 486/Pentium a minimum.S hogy ne érhessen vád, hogy állandóan a stratégiai programokkal foglalkoznom, most nem is lesz több.



CIVILIZATION 2.

Az *Access Software* által megalkotott kopó, Tex Murphy legutóbb az Under a Killing Moon-ban mentette meg a szabad világot. Ebben a játékban, ami még mindig a 2043-as San Francisco-ban játszódik, Tex a szokásos mennyiségű problémával néz szembe. Tehát 2043 áprilisában Tex Murphy — az utolsó régi stílusú detektív — szerepét játszuk el a **THE PANDORA DIRECTIVE** c. játékban. Egészen egyszerűen indul az eset: egy eltűnt ember után kell nyomozni, a szokás napi 500 dollárért. Hamarosan észrevesszük azonban, hogy az eltűnt Thomas Malloy-t mások is keresik. Mire kiderül, hogy egy ex-katonáról van szó, és tudja, hogy mi is történt 1947 július hatodikán, már túl késő. A kormány nagy titka kiszivárog, és egy halálos macska-egér harcba keveredünk a legkegyetlenebb és leghatalmasabb ügynökséggel a világon. Fény derül (persze csak a játékban!) végül a roswell-i állítólagos UFO baleset titkára, és arra is, hogy mi köze ennek az egészhez a rég elveszett Maja civilizációhoz. Hét különböző befejezése van a játéknak. S ha ez nem lenne elég a különböző ízlések kielégítésére, akkor még érdemes figyelembe venni a játék két nehézségi szintjét. Ezek meglehetősen elütnek a szokásos szintektől, mert az első szinten on-line kaphatunk segítséget ha elakadtunk. Ez a kezdő(bb) kalandjátékosok számára is lehetővé teszi a játék végigjátszását (és nézését). A második szinten ez a segítség teljesen hiányzik, és több a fejtörő is, amivel a profi kalandjátékosokat szeretné megnyerni a cég. A sztori — melynek írója megegyezik az Under A Killing Moon-éval — könyvalakban is megjelenik.



The Pandora Directive

Mint a Doom II volt egykoron a Doom-hoz képest, olyan a **DESCENT II** a Descent I-hez képest. Amit a Descent I kiterjesztett, CD-s verziójának terveztek, az Descent II-vé terebélyesedett az idők során. Az engine ugyanaz — ami sokaknak gondolom nagyon tetszik — hiszen a Descent teljesen szabad mozgása (majdnem) teljesen egyedülálló. Azonban a textúrákat nagyobbrészt lecserélték, szebbek, kevésbé monotonok lettek a falak. Vagy 30 újfajta ellenség van, amelyek között néhány igen kellemetlen is akad majd. Nem pusztán azért, mert sokkal nagyobbat lő, hanem mert például az egyik ellopja a tárgyainkat. A szintek tervezésén is sokat javítottak. Rengeteg más újdonság van még, csak kettőt említek még meg. Az egyik az, hogy végre ebben a játékban kilőhető lámpák vannak. Deathmatch játszmákhoz különösen használható ez, hiszen sötét csapdákat lehet így állítani... Az utolsó újdonság amit említenék: az irányítható rakéta!



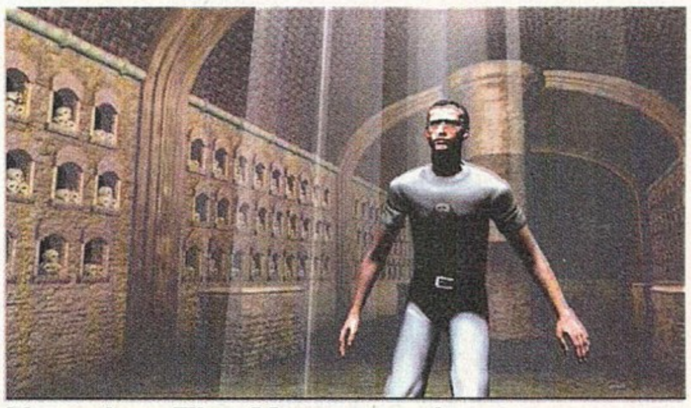
Descent II.

Szuperhősökkel játszhatunk a Bullfrog cég **INDESTRUCTIBLES** c. játékában . Össze kell állítanunk egy szuperhősökből álló csapatot — a játék munkacíme My Incredible Super Team, MIST volt — és ezeket kell akcióba vezetnünk. Már a hősök elkészítése is olyan részletességel történhet, amelyet még soha nem láthattunk egy otthoni gépen. Különböző vektorobjektumokból állíthatjuk össze kedvenc szuperhősünket vagy hősnőnket. Miután elkészültünk a külső nézettel, következhet a tulajdonság kiosztása. Ezek ismerősek lehetnek már a képregényekből vagy a filmekből: egy csapással lerombolhatunk egy házat vagy elkaphatunk egy lövedéket röptében... Miután ez is megvolt, létre kell hoznunk egy bázist, majd végre elindulhatunk megmenteni a világot. Természetesen ennek a bandának a képességekhez méltó fegyverekkel kell megjelennie — ebben sem fogunk semmi kivetnivalót találni. Mindezek a képesség és fegyverek azonban veszélyesek is. Ha véletlenül megsemmisítünk egy felhőkarcolót, abban sok ártatlan ember is odaveszik, azt pedig egyetlen szuperhős sem akarhatja.

VAMPIRE: THE MASQUERADE. Ez eredetileg a White Wolf szerepjátéka. Egy, a miénkkel párhuzamos világban játszódik, de itt vámpírok, farkasemberek, és mágusok is léteznek. Erről persze a halandók nem sejtenek szinte semmit... Ebben a Gótikus Punknak nevezett világban játszódnak a White Wolf Storyteller (mesemondó) játékai, amelyek hatalmas népszerűségre tettek szert. Ezekből most a Vampire kerül számítógépre. Ez, mint nevéből is sejthető, a vámpírok életéről és rejtőzködéséről (ez a Maskarádé) szól. A számítógépes játék sem szól másról: a jelen időbeli New York városában indul a játék. Egy fiatal vámpírral kell játszanunk, akinek meg kell tanulnia a (majdnem) hallhatatlanok viselkedését. Sokféle ágazhat el a történet ahogy a játékos botladozik ebben a különös világban. Különféle más szereplőket kell manipulálnunk, hogy a mindennél fontosabb hatalmat megszerezhessük. A szereplők változnak, fejlődnek ahogy a játékos egyre inkább elmerül a dráma, tragédia, pátosz és horror eme különleges keverékében



Indestructibles



Vampire: The Masquerade

STAR TREK: DEEP SPACE 9 HARBRINGER. A Star Trek rajongók hamarosan maguk is a kilences számú űrállomás fedélzetére léphetnek a Viacom jóvoltából. Ők készítenek a Paramount Television igen sikeres sorozatából egy akció-kaland játékot. A CD-ROM-on megjelenő játék szintén az ismerős határvidékre kalauzol minket. Egy Tirrion delegációt játszva a Gamma kvadránsban egy egész galaxist kell meghódítanunk. Természetesen halálos nehézségek és bonyolult fejtörőket kell megoldanunk. A fő cél az, hogy megakadályozzuk egy ismeretlen, agresszív, idegen fajt terveit a szövetség bolygójával és a kilences űrállomással kapcsolatban. Ezeket a terveket azt hiszem, mindenki könnyedén kitalálhatja: mindent és mindenkit megsemmisíteni, felégetni, rombolni, stb. A szereplőket is minden bizonnyal ismerősnek fogjátok találni: Benjamin Sisko parancsnok, a DS9 csapat vezetője. Kira Nerys őrnagy, a közeli Bajor bolygó lakója. Odo, egy alakváltó, a biztonsági tiszt szerepében. A játék grafikája is ismerős lehet több helyen, mert nem egy részletet az eredeti stúdióban forgattak. Ebben a környezetben a mozirészletek keverednek az első-ember nézetű akciórészekkel, teljesen egyedi stílust létrehozva.

Az *Interplay* eddig még nem sok autószimulátorral (ha jól tudom, eggyel se) szerepelt a játékpiacon. Most viszont **WHIPLASH** néven hoznak ki egyet. Különlegesen kemény, nyaktörő pályán zajlik a verseny. Van itt dugóhúzó, keresztforgalom, keskeny híd — minden, ami szemszájnak ingere. Gondolom ezért lett ostorszíj a játék neve — kegyetlenül elbánik még ez a játék velünk. Hogy még nehezebb legyen, akár 16 ember is küzdhet egyszerre. Valamikor nagy csoda volt, hogy ketten is játszhatunk egymás ellen, majd jött a négy, nyolc, és mostmár 16 ellenfél lehetősége. 8 prototípus autó (meg még 5 titkos) közül választhatunk. A hanghatások és a CD audio tracken érkező zenék is illenek ehhez a játékhoz. Már csak az az egy kérdés maradt, hogy elegendő lesz-e mindez a Screamer és a Need for Speed felülmúlásához? Ez még az első negyedévben kiderül!

WT Pooh



Játék 1

Hogy hívják azt az urat, akinek a nevéhez fűződik a CIVILIZATION megalkotása?

A helyes megfejtések beküldői között 1 db **Blue Byte** és 2 db. Infogrames demo CD-t sorsolunk ki.



Játék 2

Most jelent meg a Virgin gondozásában a Pro Pinball egy konkurenciája. Mi a játék neve? (4 betű)

A helyes megfejtések beküldői között egy PRO PINBALL eredeti CD-t sorsolunk ki.

PRO·PINBALL

1994 környékén, a CD-s játékok robbanásszerű (pestisszerű) elterjedésével divatossá vált a "minél gyorsabban hozzuk ki a mindegymilyen-minőségű játékokat" irányzat. Nem képeztek ez alól kivételt a flipperek sem - itt most elsősorban a *21st Century Entertainment* sokat ígérő (és egy nagy nullát nyújtó), alaposan elkésett **Pinball World** című játékára gondolunk.

Több, mint egy évnek kellett ahhoz eltelnie, hogy néhány cégnek eszébe jusson: ezen a "szennypiacon" talán nagyobb részt lehetne szerezni, ha a játékban valami játék is lenne, nem csak dömpingszerű digitalizált grafika és zene/hangok. '95 eleje/közepe táján így megállt a hanyatlás, és kezdtek újra igényes, szórakoztató játékok megjelenni. Probléma csak egy van: ezek a játékok már többnyire Pentiumot feltételeznek, minimum 8 MByte memóriával, így a 486-tulajdonosok, ha nem is maradnak hoppon, a játékok legszebb oldalát nemigen ismerik meg...

Ezen újabb irányzatnak szinte 100%-ban képviselője az *Empire Interactive* cég **Pro Pinball** sorozata, pontosabban a sorozat első része, a **WEB.**

Első helyen kell megemlítenünk, hogy a készítők szakítottak a felülnézettel és a scrollozgatással, a táblát nagyjából úgy látjuk, mintha a flipper előtt állnánk. Nem az első ilyen szimulációval van ugyan dolgunk, de minden kétséget kizáróan ez sikerült eddig a legszebbre, ha egy tisztességes hangkártya (pl. Gravis UltraSound) birtokosai vagyunk, akkor már egészen sok hasonlóságot fedezhetünk fel játéktermi élményeinkkel.

Ha már a hangkártyánál tartunk: mivel a zene CD-audio, csak akkor hallgathatjuk együtt a hangokkal, ha a CD-ROM-unk audio kimenete ráköthető a hangkártyára (ez a csatlakozó magán a kártyán van, nem a hátlapon). Ha a hangkártyánkon nincs ilyen bemenet, akkor van még egy (meglehetősen igénytelen) megoldás: kössük a CD-ROM fülhallgató-kimenetét a hangkártya vonalbemenetére (Line In), a legtöbb kártya ezt rákeveri a kimenetre. Voilá! A mikrofonbemenet használatát lehetőleg kerüljük...

Most akkor töltsük be a játékot... Rögtön kellemes, nagyfelbontású ké-



Ennyit lát a labda a játékból

pek sora lep meg minket, majd a főmenübe jutunk, ahol rejtélyes okokból kifolyólag csend honol. A következő lehetőségek közül választhatunk:

Play: Maga a lényeg, persze egy adag töltögetés után, különösen szimpla sebességű CD-ROM esetén...

Options:
- *Screen Mode:* A tábla felbontását és színmélységét adhatjuk meg itt. 640x480-as, 800x600-as és 1024x768-as felbontások közül választhatunk, 256 van 32768 színnel. 486-DX4/100 alatt lehetőleg 640x480x256-ot válasszunk, egyébként gondok lehetnek a sebességgel multiball esetén.
- *Graphic Detail:* 3 fokozatban beállíthatjuk a részletességet. 486 DX2-től kezdve nem érdemes a legmagasabb alá menni.
- *Table View:* Hatféle tábla-nézet közül választhatunk, nekünk a 3. volt a legszimpatikusabb.
- *Music Restart:* 3 fokozatban állítható, hogy a zene hogyan induljon újra. Mivel a zene közvetlenül a CD-ről megy, ennek az opciónak csak a főzene újraindításának késleltetésére van hatása, a zenék közötti átkapcsolást mindenképpen csúnya pattogás fogja kísérni. Design szempontjából ez az egy negatívum merül fel a játékkal kapcsolatban.
- *Main Menu:* Main Menu...

Slideshow: Tizenegynéhány remekbeszabott képet tekinthetünk meg a tábláról. Érdemes!

Quit: Vissza az operációs rendszerhez.

Kezdjünk akkor játszani. Előttünk terpeszkedik a tábla, a nézeti módtól függően valahol egy DOT-mátrix kijelzőnek is kell lennie. Ez a kijelző már önmagában is megér egy misét, ugyanis míg az eddigi flipperek kijelzői leginkább szegényesnek voltak nevezhetőek, ez színvonalában megegyezik a játéktermi képek DOT-mátrixával.

Az irányítás a szokásos:
- 'F1' vagy 'S': Játék indítása (több játékos esetén többször 'F1'/'S')
- Bal/jobb 'Shift' vagy bal/jobb 'Ctrl': Bal/jobb flipper
- 'Space' vagy valamelyik 'Alt': A tábla rázása. Néhány figyelmeztetés után természetesen letilt
- 'Esc': Kilépés a főmenübe. Nem kérdez rá, úgyhogy vigyázzunk, hová nyúlunk!
- Kurzorgombok: A zene és a hangok erősségének beállítása.
- 'Enter': A BONUS számlálásakor használható, hatására, megkapjuk a végösszeget, azaz nem kell végignézni az egész lajstromot. Emberbarát opció...

Rövid játék után feltűnhet, hogy a golyó kicsit eltérően viselkedik az eddig megszokottól. Az az oka, hogy a készítők megpróbálták fizikai alapokra építve megvalósítani a golyó mozgását, és ezen erőfeszítésük meglehetősen sikeresnek nevezhető. Ha jobban megnézzük a labdacsot, akkor az is kiderül, hogy a tábla fényei visszatükröződnek róla, meg egyébként is, erősen emlékeztet egy fémgolyóra. Vajh' mi okból?

Maga a tábla szimplán és egyszerűen jó. Talán nem éri el a Pinball Illusions Vikings táblájának színvonalát, de ezért valószínűleg bőven kárpótol a látvány. Szokás szerint van 2-3 rámpa, pár csapda, valamint néhány gomba meg célpont, ezek lövöldözésének kombinációjával lehet mindenféle bonus-okat és extra módokat előhozni. 3 multiballos mód van (Space Station Frenzy, Bike Race Challenge, valamint Ultimate Showdown), talán felesleges említeni, hogy a multiball a 3D-s megjelenítés miatt nagyságrendekkel élvezetesebb, mint egy scrollozós, felülnézetű táblán. Minden módhoz remek DOT-mátrix animációk járnak, és persze külön-külön zene.

Ha túl hamar lemegy a golyó, akkor visszakapjuk (Ball Saved), ez szokás szerint működik multiballnál is. A játék végén egy creditért vehetünk még egy golyót, az így elért eredményekről a program külön nyilvántartást vezet.

Összességében: a csodaszép grafika, a jól megkomponált zene és remek hangok nagyszerű hangulatot teremtenek. Még némi javulás, és komolyan az igazi (színvonalas) flippergépek közelében leszünk!

Végezetül, a sok dícséret után meg kell említenünk 2 negatívumot:
- Az egyik szokás szerint a játék sebessége. A DOT-mátrix ablak túl kicsi ahhoz, hogy jelentős CPU-időt fogjon le, ezenkívül pedig lényegében csak a golyók mozgatásával kell foglalkozni. Talán nem egyszerű feladat 3 golyóra real-time tükrözni a környezetüket, de azért ez még egy 486-DX/33-nak sem okozna problémát, ha szépen le lenne optimalizálva a kód. Sajnos, ilyesmire mostanában sehol nem jut idő...
- A másik (komolyabb) probléma az, hogy csak egy tábla van. A cég a következőket nyilatkozta a témáról: "*Színvonalas flippert csak úgy lehet PC-re készíteni, hogy teletömünk egy CD-t képekkel, animációkkal, hangokkal és zenével...*" Ebben éppenséggel lehet valami igazság, de ha megnézzük közelebbről a CD-t, a következőt találjuk:

130 MByte adat
Kb. 30 perc zene

A 130 MByte adat tömörítve alig 44 MByte helyet fog, ebből következik, hogy egy CD-re 2 tábla ráférne.



Futnak a rémült emberkék...

Na persze egyrészt sietni kellett a konkurencia miatt, másrészt nagyobb üzlet két játékot kiadni, mint egyet...

Mit is lehet még mondani a WEB-ről?

Akinek nem tetszettek az eddigi flipperek, az próbálja ki, valószínűleg ezt kedvelni fogja.
Akinek meg tetszettek, annak ezen játék megtekintése után minden bizonnyal sokkal kevésbé fognak tetszeni...

Bryan



Minimum hardver: 486DX33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, 1M SVGA

Kiadó: 21st Century Ent.
Tesztpéldány: 21st Century

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★★☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: itt nincs sok értelme



SHANNARA

Hűha! Azt a szuperskalár, objektum-orientált, szekvenciálisan konzisztens hét meg a nyolcát, hát ilyet még nem láttatok!

BRONA, a Boszorkány-Király visszatért...

Évszázadokkal elpusztítása után Brona gonosz szelleme visszatért, hogy bosszút álljon azokon, akik megölték. Most már csak a fajok összetett mágiája képes megállítani őt. Te, Jak Ohmsford, csak te tudod leküzdeni a népek közti ősi ellenségeskedést, amely megosztja a Négy Földet, és csak te használhatod a Bronát elpusztító varázslatot. A végzeted, hogy megmentsd az otthonod - de ennek ára több, mint azt valaha is elképzelnéd.



Lepkesült Shannara módra

Ebben a multimédia játékban több, mint 30 színész adja elő az új történetet, mely a napjainkban a világon legnépszerűbb, elsőszámú fantasy sorozat része.

Hatásos egy szöveg, mi? Hivatásos szőrszálhasogatók számára talán egy egész picit sablonosnak tűnhet, de mi tagadás, tényleg az ezredik újrafeldolgozása a "Nagyongonosz visszatért, de majd Te, a Nemannyiragonosz megmented a világot" témának. Szerencsétlen játékírók, kétségbeesetten próbálkoznak, hogy valami eredeti sztorival jöjjenek elő, de egyre kevésbé sikerül nekik. Érdekes, hogy valami hasonló probléma figyelhető meg a filmgyártás területén is, erre Hollywood hogy próbál újítani? A számítógépes játékokat filmesítenek meg...(az utóbbi "műremekeket" (Street Fighter, Mortal Kombat) megtekintve valahogy ez nem tűnik egy nyerő ötletnek...). A szoftverészek meg viszont-lopnak, filmekből, meg könyvekből csinálnak játékokat (néha jobb eredményekkel, a filmesek játék-feldolgozásainál).

Hm, szóval Shannara, a világ elsőszámú fantasy sorozata... Azért ebben a dumában is fellelhető némi költői túlzás. Most nem azért, mert mi még a játék előtt soha nem hallottunk erről a könyvről (hiszen alapjában véve mégiscsak műveletlen tuskók volnánk), de valahogy nem tudjuk elképzelni a világnak azt a szegletét, ahol ez népszerűbb lenne a Gyűrűk Uránál, a Conan és a Melnibonéi Elric könyveknél, vagy akár a TSR bestsellereinél (Dragonlance Krónikák, Drow Elf sorozat, stb). Szóval a bácsiknak nem volt elég humorérzékük azt írni a dobozra, hogy mondjuk

" *félismeretlen szerző noname könyvéből írt játék, de azért nagyon jó*", vagy valami hasonlót.

Aki a reklámszöveg alapján egy WIZARDRY VII. típusú, üsd-vágd-nemapád stílusú RPG-t vár, az csalódni fog, hacsak nem szereti a KYRANDIA és a MONKEY ISLAND jellegű kalandokat. Ebben a játékban az utolsó két példához hasonlóan, ha valahol elakadnánk, nem kell visszatölteni az előző játékállást, inkább próbáljuk meg az összes tárgyat az összes tárggyal az összes helyen kipróbálni. A játékban a tárgyak használatán (a tárgyat kiválasztva megtudjuk az összes rajta végezhető cselekvést, kivéve azokat, amikhez egy másik tárgyra is szükség van - ilyenkor a tárgyat kiválasztva a kurzort rávisszük a másik tárgyra) és a szereplőkkel való beszélgetésen (mindenkinek mondjuk el a kiválasztható összes szöveget, érdemes figyelni a válaszokat) kívül van valami enyhén RPG szagú harcszerűség is, bár ezt kár volt betenni. Na tessék, RPG-féle harcszerűség... A (rossz) számítógépes RPG-ket gyártó cégek bűne, hogy (computeresek körében legalábbis) teljesen összefonódott a monster-killing-xp-treasure-artifact és a szerepjáték fogalma. Valójában pedig akár a Shannara is közelebb áll a szerepjátékhoz, mint ezek a (főleg régebbi, SSI gyártmányú) RPG-k.



Sajnos több negatívum most nem jut eszünkbe, úgyhogy jöhet a pátosz. A játék egyszerűen megaszupercool, bár a harc és az a béna külső térkép igazán nem kellett volna, elég lenne helyette egy kis átvezető szöveg. A grafika túlnyomórészt kézzel rajzolt és gyönyörű (játék közben többször elhangzott a H2-Óhhh Team-szerte legnagyobb dícséretnek számító "*Hogy törne le a keze annak, aki ilyet rajzol és nem én vagyok...!*"). Azért néhol (az intro, meg néhány mászkálós rész) felbukkannak a Lightwave-elt, "Love me render" mottójú animációk, de szerencsére csak olyan mértékben, hogy az éppen figyelmeztessen a kétszeres sebességű CD-ROMunk elavult mivoltára. A hangok is nagyszerűek (hisz' harminc színész dolgozott rajta a reklámszöveg tanúsága szerint), egyes - természetesen a "hűdegonosz" kategóriába tartozó - szereplők már a hanghordozásukkal olyan ellenszenvet gerjesztenek a játékosban, amit az átlagos tehetségű focibírók csak három meg nem adott tizenegyessel, és két jogtalan kiállítással képesek elérni. Szóval a hangulatra nem lesz panasz, lesz itt minden ami egy vérbeli fantasyhez kell: gonosz varázslók, törpék, elfek, alakváltók, két pentagramma az már egy dekagramma...(bocs).

Az introban egy enyhén majomszabású illető **(a rossz nyelvek szerint egy sósvízi yeti - hát ezt a lehető leghatározottabban visszautasítom! - Hancu)** hajbókol egy könyvvel, ahonnan egy idő után megidéződik maga a Nagyongonosz, aki mellékesen il vecchiore stregone (ez olaszul van és valami roppant csúnyát jelent). Brona (mert így hívják az evil bácsit) elővarázsol valahonnan egy kardot, aztán jó látványosan elpusztítja. A majomszabású retteg egy kicsit, majd vadul nekiáll morph-olódni, először egy ilyen gargoyle-típusú szárnyas micsodává, aztán egy randa ízeltlábú hangyaszerű képződménnyé **(Na ezt meg én kérem ki magamnak! - Hangya),** végül egy szimpatikus fiatalember képében bámul bele a kamerába mielőtt eltűnik. Brona még színpadiaskodik egy kicsit aztán egy NAGYON igénytelen fade-out kíséretében távozik.

Valahol itt kapcsolódunk be a játékba. Hősünk, Jak (hogy csak kihagytak egy 'c' betűt, vagy arról a böhöm nagy szőrös állatról nevezték el, az rejtély) éppen vidáman pecázgat a patakparton. Hoppá, most hazudtam, mert Jak barátunk egyáltalán nem vidám, egyrészt, mert nincs kapás, másrészt meg pont most balhézott össze jól apucival, amiből kifolyólag otthagyta jól kifizetődő kocsmárosi állását, hogy ő most nagy heró, meg kalandor legyen. Puff neki. Különben apuci is nagy hős volt, mert ő gyilkolta le annak idején Bronát Shannara Kardjával (igen, ez törött össze olyan szépen az intro folyamán). Ezek az infók Jak naplójából derülnek ki, amit egyébként a játék folyamán végig vezetni fog, sőt akár mi is írhatunk bele (a könyv lapozásának sebessége pedig a Trident kártyánk sürgős lecserélésére motivál). Már kezd derengeni, hogy dolgunk aztán lesz dögivel, de először talán nézzünk körül a képernyőn.



Bizalomgerjesztő tájon vezet utunk

Alul a karakterek (igen, később csatlakoznak hozzánk egyéb gyanús egyedek is) - a zsákjukra clickelve megkapjuk az inventoryjukat, amiben szintén alul turkálhatunk. Felül az adott helyszín, mellette az aktuálisan használható parancsok. A parancsok alatt egy iránytű, mely mászkálásra is használható. A jobb felső sarokban lévő ikonnal hívhatjuk le az opciókat - itt mindenki el fog igazodni. Mellette egy igen érdekes gomb látható (bár hasznát még nem láttam) - UNDO. Ha valakivel éppen csevegünk, a képen csak ő látszik, meg a neki mondható szövegek.

Az eddig csak szidalmazott csata körökre van bontva, az éppen fehérkeretes karakterünkkel tudunk támadni, védekezni, illetve, ha Jak van kiválasztva, menekülni és parancsokat adni. Ilyenkor felül az ellenfeleink látszanak ocsmány lightwave-elt grafikával, sajnos animálva. A sajnos a kétszeres CD-nek szól, melyről folyamatosan olvasva az animáció borzasztó lassú.

Már csak két tisztázandó kérdés marad:

1. Ki, vagy mi az istenharagja az a SHANNARA - valami egzotikus női névnek tűnik, de lehet, hogy csak a világ, ahol játszunk.
2. Hol a manóban lehet megtalálni Stenmin vérét (valahol Tyrsisben a game 20%-ánál). Mi elsőre itt akadtunk el, de majd a haverom 6 éves kishúga megoldja a problémát - a Kyrandiákat is ő csinálta végig helyettem. (még mielőtt valaki hibásan asszociálna: nem ő a Warcraft2-nél említett RPG szakértőnk...)

Szóval cool ez a játék. Ismét nem csalódtunk a Legend csapatban. Fanatikus Doom-osok és egyéb félintelligens életformák számára nem kötelező, a többieknek néhány napra nacccccccerű (minél több 'c', annál fokozottabb a forma) szórakozást nyújthat.



Jé, mintha ez én volnék...

Ja, még valami: most voltam tanúja két cimborám beszélgetésének, a téma a könyvkiadás körül forgott. Az egyik bácsi azt javasolta a másiknak, hogy ne ilyen fantasy-ponyvákat adjanak ki, hanem valami igazán világhírűt. Mondjuk a Shannara-trilógiát, mert aztán az hű, meg jaj. Szóval mégiscsak mi voltunk a műveletlen tuskók...

Hancu & H2-Óhhh Team
-The ViZ-ards-

Minimum hardver: 486DX33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS...

Kiadó: Legend
Tesztpéldány: Legend

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆





Manapság igen divatosnak számítanak az "interaktív mozi" stílusú játékok. Erre kitűnő példa a Phantasmagoria. Varietas delectat - gondolom, emiatt döntött úgy a Sierra, hogy egy Swat és egy Phantasmagoria közt kiadjon egy olyan stílusú játékot is, mint a most ismertetésre kerülő **Shivers**-t.

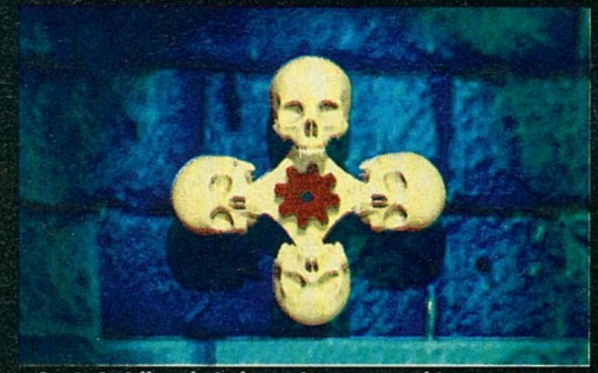
Sajnos csak Windows alatt fut, de ehhez inkább nem fűzök kommentárt (na jó, lassú, de tényleg nem lesz több comment, mivel még a Microsoft bérgyilkosokat fogadna ellenem..:-). Azt



A szoba csendje megtörte a csendet

meg őszintén mondva nem értem, hogy a Win 3.1-nél a játék futtatásához miért elég 4 MB memória, ezzel szemben a Win 95 usereknek 8 MB szükséges. Előnyt jelent viszont, hogy a játékot egyszerűen és gyorsan lehet installálni, az uninstall opciónak köszönhetően pedig a leszedéssel sem lesz (túl sok) gondunk.

Az alaptörténet igen bárgyú: egy múzeumban kell bolyonganunk, ahol számos megoldásra váró rejtély mellett valamiféle gonoszokkal, úgynevezett Ixupikkal is szembe kell(ene) szállni. A CD dobozán sokat sejtetően ott a figyelmeztetés: csak 15 éven felülieknek. Ezt nem értem, hogy miért került oda, mivel semmi sem indokolja, nem úgy mint mondjuk a Phantasmagoriánál, ahol nem túlzás az a 18-as korhatár. Ez esetben vagy a Shivers készítők életkora lehet közeli az említett korhoz (15), vagy e figyelmeztetésnek (s ennek nagyobb a valószínűsége) valami más, alapvető oka van. Bár az is igaz: a mai világban senki sem tudhatja... Hogy ezt miért is mondom? Mivel eléggé nevetséges, amikor egy rajzolt szörny ránk vicsorog, vagy amikor néhány raytracelt koponya ránk (sem) vigyorog.



A 4 fejű sárkány koponyája

A játék stílusát leginkább kaland/ mászkálós elemekkel megtűzdelt logikai játéknak lehetne nevezni, ha azonban a megoldandó feladatok nehézségére gondolok, akkor inkább logikai elemekkel megtűzdelt kaland/mászkálós variáció jut az eszembe. A lényeg az, hogy különböző logikai (??) feladatok megoldásával egyre közelebb jussunk a végső stációhoz. Nem tartom igazán bravúros megoldásnak, hogy például a játék nehézségét azzal szerették volna "növelni", hogy ha valamilyen hasznos cuccra rámegyünk, akkor a mouse pointer nem változik meg; nem is villog, semmi életjelet sem ad magáról, azaz teljes mértékben csak a szemünkre támaszkodhatunk. No, de itt be is fejezem a játék szidását, mert nincs is több kritikán aluli dolog (csak a Windows... na jó, még néhol a zene sem az igazi, de azért a jobb számok elfeledtetik a rosszakat).

A Start menüben mindenféle általános dolgot művelhetünk (load, start), de azért nézzük meg a Slide Show-t, ami szerintem fergetegesre sikerült.

A Shivers elején a múzeum kertjében mászkálunk, némi játék után a föld alá jutunk (nem kell mindjárt a rust, bocsánat, a rest in peace nevű mondókára asszociálni:), és a játék vége felé a múzeumba is bejuthatunk. Ne várjunk minden egyes lépésnél folyamatos mozgásra, mint mondjuk a 7th Guest-ben, hanem egyszerűen hipp-hopp, és máris a kívánt irányba eggyel előrébb jutottunk.

A kép alján van az életerőnk (zöld csík), és innen - az egyik igen eldeformálódott gömb megnyomásával - az options menübe léphetünk. A menüben minden általános funkció megtalálható (load, save, quit). Azonban említésre méltó a "Flashback" menüpont, amivel az eddigi animációkat, ha netán elfelejtettük volna, vagy nem tudtuk volna végig nézni (csengettek, a kutya bekapta a kistesót, netán éppen személyesen adja át azt a néhány száz millió forintot a Szerencsejáték rt. igazgatója) ismét végignézhetjük



Mutatóban sem láttam még ilyen csövet

Miután új játékot kezdtünk, és a "csodálatos" introt megtekintettük, rögvest a kert kapujánál találjuk magunkat. A kert és a piramis egy kicsit egyhangú (fogalmazhattam volna egy kicsit durvábban is, de akkor a Sierra megsértődne...:), de a továbbiakban a játék grafikája - a "szörnyek" kivételével - gyönyörű lesz. Ha elegünk van a látványból, húzzuk meg a kapu melletti fogantyút, és olvassuk el a nekünk szánt levelet. Mikor ezt befejeztük a boríték alól a 29-es szám tűnik elő. Hol is láttam már ilyesmit? Ja, még sehol, mivel csak most kezdtem! De gyerünk tovább! A folyó felé haladva egy fura szerkezettel találjuk szembe magunkat. Ebbe hármas számkódot írhatunk be. Nehezen hihető, de ide a 029-et kell begépelni. Ha ezzel megvagyunk, akkor már valóban az igazi megpróbáltatás vár ránk. A következő logika feladat keretében ugyanis hét lépésben fehér fogaskerekeket feketékkel ki kell cserélni (szerintem ez azért az egyik legjobb feladat, mivel nem lerágott csontról, ismert, agyongyötört logikai játékról van szó). Mikor ez megvan, szabad az út, úgyhogy egy idegtépő (tényleg az) feladat megoldása után felszabadultan mehetünk tovább. Sokáig azonban nem pihenhetünk, mert egy Stonehenge-szerűségbe jutunk, ahol a talapzaton lévő ábrákat a kertben látottakhoz kell igazítani (barna - egy kör, benne egy kereszt; fehér - egy "S" alak; zöld - egy négyzet, benne egy körrel; narancssárga - egy négyzet, benne sok alaktalan síkkal, melyek egyre kisebbednek; bordó - karikák egymásban, amiknek a nagysága szintén egyre jobban csökken; a többit pedig már rátok bízom, már csak kettő van..).





Emberszabású kolléga, mit keres itt?

Mindezek leküzdése után újabb "komoly" megpróbáltatás vár ránk: a földalatti tó másik felére hajóval kell átevickélni. Sajnos ezt már feladatnak sem lehet igazán nevezni, ezt még még egy 6 éveseknek való játékba sem tettem volna bele! Sírnom kellett, amikor ezt megláttam... Mielőtt azonban a túlsó partra hajókáznánk, jobbra, a holttest által szorongatott könyvet jól vizsgáljuk meg, mivel később egy feladatot azok alapján kell megoldanunk. Ezek után kis bolyongás árán egy lifthez jutunk, aminek az ajtaján egybevágó alakzatok láthatóak. S itt, hogy tovább lehessen jutni, típus feladatot kell megoldani: amennyiben a lifttől balra elhelyezkedő gépben a lift ajtaján látható egybevágó alakzatokat hasonló módon elrendezzük, akkor "szezám tárulj", vagyis használhatjuk a liftet. Ezt követően számos ilyen típusú feladattal találjuk szembe magunkat. A liftből egy szobába jutunk, ahonnan két irányba vezet az út. Ha jobbra megyünk, akkor újból egy logikai feladat vár megoldásra. Ha pedig balra indulunk, akkor elkezdődik a játék, no nem mintha eddig nem lett volna az, de innentől kezdve lassan kibontakozik a történet, amit a különböző helyeken elszórt levelekből, könyvekből ismerhetünk meg. Ekkortól a feladatokat nem lineálisan, hanem mindegy, hogy milyen sorrendben oldjuk meg, ettől kezdve már csak a játékoson múlik. Ha pedig véletlenül elakadnál, akkor sincs nagy gond, mivel a kézikönyvben benne van, hogy mit is kell csinálni az egyes feladatoknál. Egy jó tanács! A szobában, mielőtt jobbra vagy balra indulnál, vizsgáld meg a faliszőnyeget, mert ha felhajtod, titkos helységre lelsz.

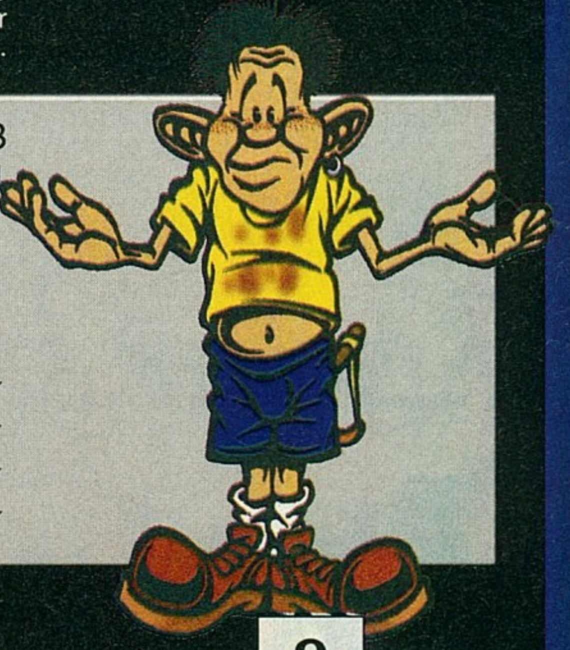
A játék jól megkomponált, több szálon futó történetből épül fel, egyszóval az, amit a Sierra nyújtott az interaktív mozik megjelenése előtt, és reméljük, azért a közeljövőben ilyen, vagy jobb alkotásokat is kidob, és nem (csak) Phantasmagoria 2-t, vagy valami hasonlót.

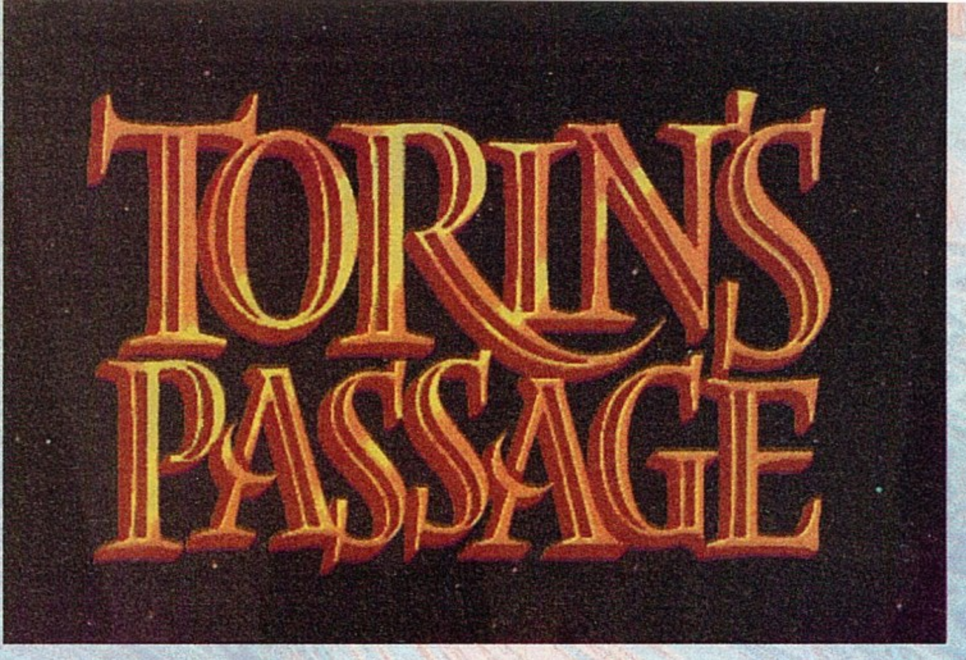
Hacker

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.11

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

Grafika: ★★★★★★☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★☆☆☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆





Egyszer régesrégen, a sötét erdőkön is túl békésen élt palotájában a felső világ királya és királynéja és egyetlen gyermekük, Torin. Egy napon azonban a gonosz Pecand szellemkígyókat szabadított a kastélyra. A babysitter és Torin szerencsésen megmenekültek. Ugyanis a dada éppen a kastélyon kívül próbálta alvásra bírni Torint. A menekülés nehéz volt. A sötét erdőben villámok cikáztak, ám Torin megmenekült és felnőtt. A dadának ezzel szemben nyoma veszett a felső világban. Ám egy napon, mikor Torin a városba indult, szüleit elrabolta a sátáni erő. Torin pedig útra kelt, hogy kiszabadítsa pótszüleit. Torin megtudta, hogy Lycentia, az alsó világ boszorkánya rabolta el szüleit, így elindult az alsó világ irányában.

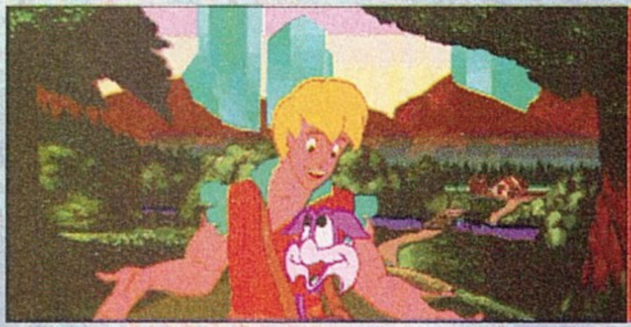
A Sierra sokak kedvence amióta kiadta a Leisure Suit Larry sorozatát. A sikeren felbuzdulva rengeteg új játékuk született, sőt a quest jelleg egyeduralmától is eltértek. A Torin's Passage Al Lowe munkáját dicséri, akinek sikerült újra valami eredetit kitalálnia.

A játék öt egymásba ágyazott világban zajlik. A játék alapképernyője egyszerű szerkezetű. A bal alsó könyvben az utóbbi időben elhangzott dialógusokat olvashatjuk el. Ezeket a dialógusokat itt újra meg is tudjuk hallgatni. Az ikonokon választhatjuk ki, hogy kit vezérelünk, főhősünket, Torint avagy kedvencét, Boogle-t. A pause és animációk esetén az átugrás gomb került középre. Alul a nálunk levő dolgokat láthatjuk. Pontszámunkat a jobb oldali részen olvashatjuk le, míg a pontba kerülő tanácsokat a jobb oldali kérdőjel ikonon kérhetjük. Az alsó középső korongra tárgyakat téve 3D-ben tudjuk megtekinteni azokat. Lehetőség van arra, hogy tanácsokat csak egy bizonyos idő elteltével kapjunk, amikor már nincs kedvünk tovább vesződni. Ezt a fent előtáruló menüben állíthatjuk be. Szintén a fenti menüben menthetjük ki a játékot és állíthatjuk be a kívánt paramétereket. A gyorsabb közlekedéshez használhatjuk a jobb oldali egérgombot, ennek segítségével az animációk megtekintése nélkül juthatunk a kívánt célhoz. A több képernyő széles vagy magas területeken alul illetve jobb oldalt görgetősor jelenik meg, ennek segítségével meg tudjuk nézni az egész terepet. A görgetősorok használata csak néhány helyen szükséges, illetve akkor, ha kikapcsoljuk a felső menüben az automatikus görgetést. A képernyőn láthatjuk házunkat és egy jobbra vezető utat. Menjünk vissza a házunkhoz és hozzuk el a fejszét, hátha beállhatunk favágónak. (*I'm a lumberjack, and I'm okay, I sleep all night and I work all day...*) A jobbra vezető út furcsa tájakon keresztül egy romos épülethez vezet. Veszély esetén törjük össze az üveget, olvashatjuk a ház bejáratánál elhelyezett feliraton. Az ajtót természetesen zárva találjuk és az álkulcskészletünk sincs itt. A láncfűrészünket kölcsönadtuk az ID softnak, úgyhogy a fejszével csapjuk szét az üveget. Miután az őr felhívja a figyelmünket arra, hogy az alsó földeken politikusok is vannak, nagyon meghökkenünk. Minthogy szegény őr már vagy 10 éve várja a váltást, segítsünk neki. Kopogjunk tehát be újra. Kedvencünk, Boogle eközben lámpássá változott, de szerencsére vissza is tud alakulni. Valójában Boogle átváltozóművész és az általa ismert formákra át tud alakulni. (Barbapapa meg otthon maradt...) A váltásnak, mint tudjuk az első dolga, hogy kaját ad a felváltott őrnek. Az őr kifejezett vágya, mint elmondja bogyódzsúz (esetleg juice). Bogyót a nyitóképernyőn találhatunk. A bogyókat adjuk oda az őrnek, ő majd elmondja, hogy hol találjuk a prést. A ürgének persze mindig nagyobb kérései akadnak. Menjünk vissza házunkhoz és a kint levő kötelet vegyük föl. A házban a fonalas kosárban lakozik egy kukac, ezt is elcsíphetjük, valamint a fotel melletti kis asztalon levő üres pipadohány-tároló is jól jöhet még. Menjünk vissza a romos ház felé és a fa után felfelé. Itt találunk egy mocsárszerű valamit. A felső ágon kössük ki a kötelet, majd az alsó végét magunkra. így már fel tudjuk venni a kívánt képződményt a folyóból. Ezzel együtt azonban problémák is felmerülnek. Próbáljuk meg belengetni magunkat, így elérhetjük a jobb oldali fadarabot. Innen pedig már szabad az út. Menjünk a fához, ahol a kukacok mászkálnak. Ettől fölfele van egy leveles terület. Saját Inchie nevű kukacunkkal nézzük meg a leveleket, míg meg nem találjuk a legjobbat, amelyik jobbra középen van. Ezt a levelet magunkkal tudjuk vinni és Boogle immár kukaccá is tud változni. Ezután menjünk el a folyón átvezető fához jobbrafele, és az eddigiekkel ellentétben álljunk meg rajta. Itt két csigát találunk. Elbeszélgetve velük, majd a levelet felkínálva el tudjuk vinni őket. A csigákat vigyük a város melletti folyóhoz, ami a nyitóképernyőnél lefele van. Ezután menjünk vissza a kukacokhoz és rakjuk le az érdekes állagú anyagot. Boogle-t változtassuk dobozzá, így meg tudjuk fogni a szükséges kukacokat (na jó, nem kukac, meztelen csiga). Miután az ételt odaadtuk, már csak a desszert van hátra, ami nem más, mint gyökér. Menjünk fel a dombra és az ott levő furcsa faféle bal oldalán vágjunk egy kis gyökeret. Vigyük el a gyökeret majd csináljuk meg az áhított étket a 'square root pie'-t azaz pitét sütünk a gyökérből. (gyengébbek kedvéért square root pie = négyzetgyök pi) Emberünk ezután elvezet a lejárathoz. A bejáratnál menjünk a jobb fenti oszlopszerűséghez, miután kezéből elvettük a kristályt. Az oszlopszerűségen próbálkozzunk, amíg el nem tűnik az összes oszlop. Segítségül annyit elmondok, hogy a fehér hely segítségével tudjuk elmozgatni a színeket. A zöld minden oszlop helyzetét negálja, kivéve azt amelyiken a zöld szín van. Ilyen szabályokkal már egyszerűbb lesz a nem túl bonyolult megoldás. Egy tároló fog felemelkedni, valamiféle porral a belsejében. A pipadohány tárolójába rakjunk egy keveset a porból. Szórjunk magunkra ebből a tartóból.

Most átjutottunk a második szintre, amelynek neve Escarpa. Vegyük fel a lehullott csempét és a másikat is szedjük le. Menjünk le a jobb oldali lépcsőn, majd mégtovább. A barlangból szerezzük meg az újabb mozaikrészletet. Menjünk tovább lefele és beszélgessünk el a kétfejű madárral. Menjünk vissza. A mosó lény mellett balra juthatunk az átvezető hídhoz. Menjünk be a király lakásába. Beszélgessünk őfelségével, vegyük el a medált. Vegyük föl a sült csirkét és a nálunk található kristályt rakjuk a többi közé. Vegyük el a kapott jegyeket. Menjünk át a bal féltekre, vissza arrafelé, amerről jöttünk. Menjünk be Bitternutékhoz és beszélgessünk el velük. Adjuk oda a jegyeket Bitternutéknak és vegyük fel a mozaik újabb részletét. Menjünk le és adjuk oda a húst a kétfejű madárnak. De ne a kezünkből adjuk oda, hanem egy szinttel magasabbról ejtsük le a sziklán, így a madarak elmennek. Itt a bal oldalon menjünk be újra a barlangba, és küldjük be Boogle-t , kukac formájában, majd bent változtassuk lámpává, lapáttá, ezután újra kukaccá, így ki tudjuk hozni a sárkány bűzös termékét. Menjünk oda a fészekhez és a jobb oldali görgetőt húzzuk le, hogy láthatóvá váljon az alsó fa. A sárkányvégterméket borítsuk a fára és másszunk le a fán. Menjünk be a terembe és rakjuk le a nálunk levő mozaikdarabokat. Most már fel tudjuk venni a királynál a padlón levő mozaikdarabot is. Menjünk le a mosó lényhez és vegyük le a szabad csíptetőt a szárítókötélről. Most menjünk a fészekhez és fel a jobb oldali lépcsőn, majd menjünk át a barlanghoz. Bent némi bűz fogad minket. Sajnos itt még nem tudunk átjutni, ám a bejáratnál le tudunk mászni a sziklán rosszabbfajta Cliffhanger mintára. Vegyük föl a tollseprűt, a párnát, a kendőt és az újabb mozaikot. A lefelé vezető lépcső melletti táblát is vegyük föl. A piros kendő segítségével most már el tudjuk űzni a borzokat. Menjünk tovább a barlangban fel a remetéhez. A remetével beszélgessünk el, majd ad-



Torin a mocsárban (süllyedünk!)



Torin és barátja Boogle



Torin értesül szülei elrablásáról



Mi van a ruha alatt?

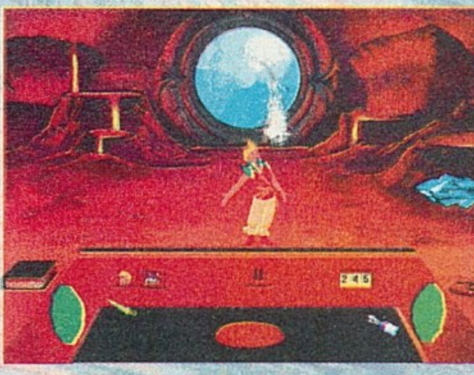


Játék 3

Al Lowe alkotta meg a Torins Passage sztoriját. Melyik híres Sierra kalandsorozat fűződik a nevéhez?

A helyes megfejtések beküldői között egy **eredeti dobozos Sierra** CD-t sorsolunk ki.

juk oda neki a kék párnát. Cserébe újabb mozaikdarabot kapunk. Festett táblánkat vigyük el a mosónőhöz. A mosónő le fogja mosni a táblát és így megvan a 8. mozaikdarabunk is. Az utolsó mozaikdarab a borzbarlang alatt, a dámáknál van. Az erkélyről eresszük le az alatta levő erkélyre a borzok által megszagosított kendőt és az illatot tereljük be a legyezővel. Küldjük le a lépcsőn Boogle-t, mint jojót, majd miután felvettük a mozaikdarabot, küldjük be a hölgyek után. Megvan az utolsó mozaikdarabunk is. A mozaikok egy arcot alkotnak, az ne zavarjon senkit, hogy a háttér milyen, a fekete részeket kell figyelni. A száj lefelé görbül, a szemet a bal felső, az alattalevő és a rájuk tükrös 2-2 mozaikdarab alkotja. A haj négy egyforma függőleges darabból áll. Kirakva a mozaikot átjutunk a 3. szintre. Persze ehhez újra be kell szórnunk magunkat a varázsporral. Ha a 3. szinten jobbra indulunk, rögtön le fogunk zuhanni. Ezután ha jobbra próbálunk menni, nem fognak megenni. Megtudjuk, hogy már elfogtak valakit, éspedig az ezelőtti szint királyának lányát. A lány nem hisz nekünk még az amulett láttán sem, ám ha középre helyezzük, és a 3D-s kijelzőn kinyitjuk az amulettet, már hinni fog nekünk. Leenah (a lány) csizmájában van egy kés, ennek segítségével ki tudjuk szabadítani. Miután legújabb szerelmünkkel megbeszéltük teendőinket, ötszög alakú rejtvény fogad. Feladatunk, hogy egy-egy sorba azonos tulajdonságú emberkék kerüljenek, azaz a kék kéz, sárga kendő, zöld csuklya, piros öv. A szürke dolgokkal nem kell törődni. A következő rejtvényben a nőket kell a bal oldalra állítani, a férfiakat a jobb oldalra. Ezután a feladatunk, hogy hangmagasság szerint rakjuk sorrendbe a figurákat. Egy hölgyre kattintva, a fölötte következő hangmagasságú két nő cserél helyet, a férfiaknál az alatta levő hangmagasságúak. A figurák helyzete, távolsága függ a hangmagasságuktól, minél távolabbi egy figura, annál magasabb a hangja. A hangmagasságnak a karmester felé kell növekednie. Ez volt a 3. szint, és már el is értük a negyediket. Vegyük fel a palackot a szekrényből. Ha kinyitjuk, érezhetjük az ammónia illatát. Ennek segítségével le tudjuk törölni a táblát, melyen hosszú üzenet található: '*Welcome to Asthenia*'. A konzol tetején nyomjuk meg a legbaloldalibb gombot, ez nyitja ki az ajtót. (Ez az a konzol, amit letisztítottunk) Menjünk a bal oldali masinához és miután beindítottuk, álljunk a képernyő jobb széléhez, így elkapjuk a golyót. Négy ágyúgolyó szükséges a jobb oldalon található mérleghinta bal oldalába, melyeket a leselejtezett vidámparki csodától kell áthordanunk. Ezután beülhetünk a jobb oldali karjába. Erre középen egy katapult emelkedik ki. A katapult sajnos túllő minket a célon, így először vegyünk fel egy újabb ágyúgolyót és azzal együtt szálljunk be a felhúzott katapultba, majd a kés segítségével induljunk el. A láva közepén találjuk magunkat, de nem sülünk meg, pláne mert nincs nálunk



Teleport az 5.szintre

a fürdőnadrágunk, így nem indulunk úszni. Ehelyett inkább megpróbálunk átkelni a jobb oldali részre. Használjuk az alsó görgetősort ahhoz, hogy lássuk az irányt. Először balra kell indulnunk, és sokáig kell szórakozni egy hídszerű kereszteződésnél, amíg ott hátra tudunk menni. Persze, hogy ekkor derül ki, hogy nincs meg minden felszerelésünk. Ha az elején rögtön jobbra mentünk volna, a 3 kép közül a jobboldalinak a bal felső részén van egy csavarkulcs. Most már be tudjuk indítani a jobb felső részen található vízágyút. Ehhez a csavarkulccsal kattintsunk a csavarra (anyára). Ekkor a láva rövid időre megszilárdul és mi át tudunk kelni rajta. Ezután egy izgalmas eltévedésben lehet részünk. Célunk, hogy eljussunk a bal legszélen levő átkelési ponthoz. Olykor még Indiana Jones-szal is találkozhatunk... Az átkelési pontnál a kristály segítségével tudjuk kirakni labirintusunkat, feladatunk, hogy mindegyik elemen egyszer és csak egyszer menjünk át. Ha ez nem sikerülne, a másik oldalon is van egy kristály, így vissza tudunk jönni. Ez a feladat viszonylag egyszerűen megoldható. Ha sikerült az átjutás, akkor a híd pont pozícióban lesz. Átkelve a hídon szokás szerint újabb rejtvény fogad minket. Legújabb feladatunk a lézersugár átirányítása a bal oldalról a jobb oldalra. Persze mellékesen minden prizmán át kell mennie a fénynek. Jó kis móka... A feladat nem túl bonyolult azonban. Miután kiraktuk a megoldást, szabaddá válik az út az ötödik világba, melynek neve Tenebrous. Az átvezetőben újra láthatjuk a trónra törő Pecandot és a szüleinket fogságban tartó Lycentiát. Most már valóban közel járunk a megoldáshoz és ezt ők is tudják. A teleportokkal viszont állandóan csak gond van, mint a liftekkel. Sose működnek rendesen. Neki is vágott minket a legközelebbi oszlopnak. Nem baj, nem kell kétségbeesni, hívjuk inkább az irgalmas nővéreket. Jajj, de otthon maradt a mobiltelefon. Mindegy. Akkor inkább kérjük meg Boogle barátunkat, hogy változzon vöröskeresztessé, majd ő megment minket. Minden rendes akcióban a szellőzőrendszer is szerepet játszik, mi sem mondhatunk le erről. Minthogy azonban ez nem nyílik ki olyan könnyen, ezért a késsel érdemes próbálkozni. Persze ha leesünk a fűre, már az is baj. Szerencsére adó még nincs rá, de a büntetést csak éppenhogy meg tudjuk úszni. Beszélgessünk el a napraforgóval, majd vegyünk föl egy szálat a bal oldali növényből. Menjünk el még balrább és beszélgessünk el a letargiás fával. A 'könnyéből' vegyünk fel a növény segítségével. Állatkészletünket újabb darabbal bővíthetjük. Menjünk vissza a napraforgóhoz és nézzünk körül alaposan a száránál. Selyemhernyókat fogunk találni, melyek folyton eltűnnek ahányszor megpróbáljuk elkapni őket. Kenjük be tehát a ragaccsal a leveleket, és így rögtön leszedhetjük az ártalmas hernyókat. Beszélgessünk el újra a napraforgóval és menjünk vissza a fához. Most már a fű meg fogja mutatni, hogy merre szabad átkelni rajta. Ehhez mozgassuk az egeret a füvön, és ahol azt mondja, hogy ok, ott mehetünk. Ez négy-öt hely lesz. Az első jobbra lefelé van, a második még jobbrább, kicsit felfelé, utána újra kicsit lefelé, stb. A cirkuszi szobában vegyük fel a kalapot és a pálcát, majd Tell Vilmosunktól szerezzük meg az íjat. A nyulat rakjuk a kalapba. Menjünk balra és beszélgessünk el mindenkivel. Szerezzük meg Lycentia hangját a 'hangmérnöktől'. A lejátszóberendezés segítségével rögtön ki is próbálhatjuk. Ettől balra adjuk oda a mágusnak a nyulat a kalappal és vegyük föl a mögötte levő posztert. Mostanra már biztos mindenki rájött, hogy ez a terem kör alakú. Menjünk a hangmérnöktől balra levő polchoz és vegyük le róla a dudát. Menjünk vissza az ácshoz, és vegyük fel zeneszerszámát, a fűrészt. Vágjuk szét a százlábútól elvett sétapálcát a fűrész segítségével és adjuk oda a mágusnak a keletkezett varázspálcát. A vak mágusnak most már csak egy selyemkendőre van szüksége. Fogjuk meg tehát selyemhernyónkat és másoltassuk le a plakátot. A kész selymet adjuk oda a vak mágusnak, Zippynek. Zippy válaszul ad nekünk



A kirakott mozaik fej (2.szint)



Torin és Leenah a 3. szinten. Lift á'la Stargate

egy varázskönyvet. Vegyük fel a bejárattól kicsit jobbra található gyantát. Ezt az akrobatapár hagyta ott. Gyantázzuk be az íjat. A rendező csaj erre nagyon felizgul és közli, hogy egy percünk van még a fellépésig. Menjünk be a színpadra a függöny valamelyik végénél. Mutassuk meg a botfülűeknek, hogy mi is az a rock&roll. Sajnos a rendőr nem igazán értékeli zenei képességeinket, pedig mi alaposan kitettünk magunkért. Sajnos kidobnak minket a világukból, de mi nem esünk kétségbe, hiszen mi is pont Null Voidba tartunk, ahol Lycentia lakozik. Csakhogy elértük a bolygó középpontját, ahol a gravitáció minden irányból egyformán hat, emiatt lebegünk a semmiben. Nem navigálhatunk a lábunkon, így használjuk dudánkat a közlekedésre. A nyilakra kattintva indulhatunk el valamely irányba. Minél hosszabban tartjuk nyomva a gombot, a zöld sáv jelzi, hogy annál távolabb fogunk kerülni. Ha megnézzük, rájövünk, hogy kristályunkat összetörték, amikor kidobtak Null Voidba. Most állítsunk össze a darabokból egy felhívást: 'Come here Dreet!' Ha helyesen raktuk ki és meghallgatjuk a szöveget, pontot fogunk kapni. Dobjuk ki a lejátszót bekapcsolt állapotban Null Voidba. Menjünk oda a fa ajtóhoz és csengessünk. Rögtön ezután menjünk át a bejárat hátoldalára. Ezt úgy tehetjük meg, hogy ezen a képernyőn kattintunk rá. Menjünk be. Varázsoljunk egyet Lycentiára. Miután elterült, érjünk hozzá nyakpántjához. Csak a király tudja leszedni a pántot, ám nekünk sikerül. Lycentia is rájön, hogy mi vagyunk a király (fejedelmi többes) Mint kiderül, Lycentia volt a dada aki annak idején megmentett minket (ez már korábban elhangzott). Most megtudjuk tőle a teljes igazságot. Miután összebalhézunk Pecanddal, már nincs sok dolgunk hátra, de erre már mindenki rájön maga is.

Összegezve a játék nagyon kellemes kidolgozású, jó sokáig el lehet vele játszani. Ami problémás az az, hogy még 8 megabyte memóriával sem működött mindig tökéletesen, sőt volt hogy a Win '95-ös verzió pont a mentésnél fagyott ki, valahányszor próbálkoztam. Nem is maradt más út, mint a következő világig kihúzni, és ott 0 ponttal újrakezdeni, ugyanis a bevezetőben ki lehet választani, hogy melyik szinten kezdünk.

-boldi-

Minimum hardver: 486/25, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS stb.

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★★☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆



EF 2000

LacIII: -Kapd már el....Kapd már el... Ne azt hanem a másikat.

USAF1: -Löj te állat, és ne dumálj....Különben is hol vannak a drágalátos kísérőink? LacIII: - Miért voltak egyáltalán kísérőink?... Nem látod, hogy már itt is van mögöttem.

USAF1: -Hát ezt a bombázást rendesen elszúrtuk. LacIII: -Segítség... Segítség... Eltaláltak, katapultálok. Kiszálltam, most már egyedül maradtál.

A fent említett üzenetváltás nem a valóság műve, csak egy új szimulációs játék, két játékos multiplay üzemmódban való tesztelésekor hangzott el.

Alcím: Egy király születése.

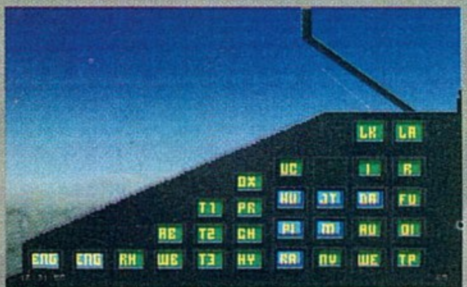
Felkértek írjak az EF 2000 ről cikket e újság részére. Kezdetben még ockodtam a programtól, már megint biztos egy Su-27es mintájú vackot adtak. Sok cikkíróval szemben, az olvasó szemébe merem mondani.



A műszerfal

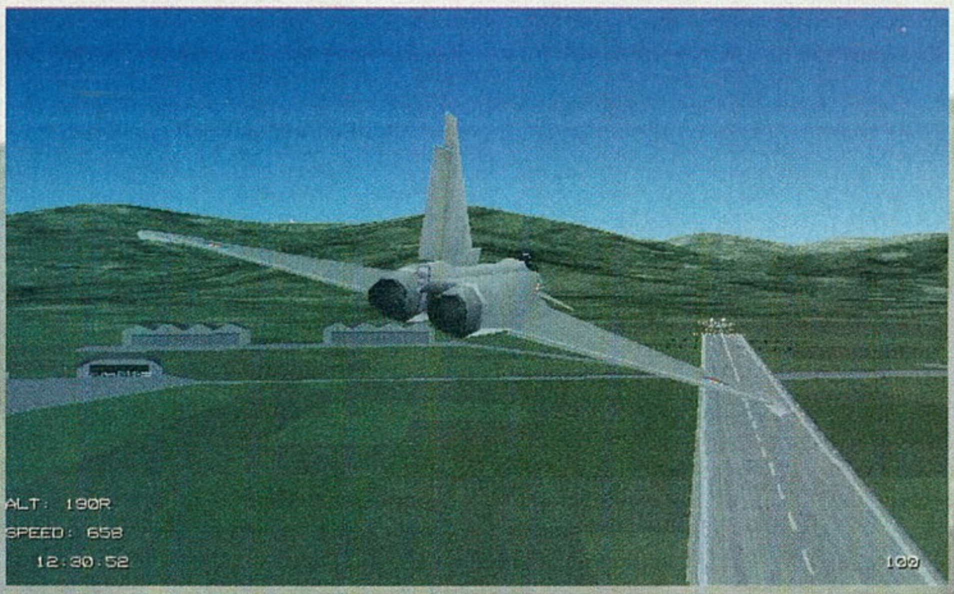
Egy programnak lehet szép a grafikája, attól még szerintem lehet hangulatilag nagyon gyenge. Ám félretéve aggódásomat, kipróbáltam. Csalódnom kellett. Hát emberek! Az OCEAN most kihozott valamit nektek, valami nagyot, valami fergetegeset és szédületeset. Ezt a programot. A külföldi, s hazai szakberkekben egyöntetűen megfogalmazódott a vélemény: e profi jött, látott s győzött. Az **EUROFIGHTER 2000**-nek sikerült olyan nagy neveket maga mögé utasítania mint: *Strike Commander, US Navy Fighters Gold, F14 Fleet Defender Gold, Falcon3 Gold, Tornado.*

Egy kis történelem, mert ez már történelem. Vala egy sikeres többcélú harcászati vadászbombázó típus, az amerikaiak által gyártott F-4 Phantom-II. A gyártó országon kívül majd minden NATO ország légierejében valamelyik verziója repült. Megbízható mindenes öszvérnek bizonyult, de sajna őt is elérte az öszvérek végzete, megöregedett.



A hibaüzenet panel

Nem volt képes megfelelni a modern kor elvárásainak. Leváltására az amerikaiak a modernebb, fürgébb: F-14, F-15, F-16, F-18 repülőgépeket léptetik a helyére. Európában az "arany-galeros urak" egy új kimondottan európai vadászbombázót kívánnak létrehozni. A terveket 1971-ben, a Tornado-val egy időben vetettek papirra az angolok. Számos brit, nyugatnémet, olasz, spanyol, francia repüléssel kapcsolatos cég benne volt a buliban. Késöb a franciák pénz hiányában visszaléptek. Több leállás övezi a brit EAP [**E**xperimental **A**ircraft **P**rogramme] névvel illetett projektet. Lényeg: 1986. május végén már végre repül. Kevesebb mint 40 hónappal a szerződés aláírása után! Igaz redszerbe állítására még várni kell. Valahogy szegény fickók annyira megpakolták tutti forró elektronikával, hogy az ára már rég túllépte az előirt beszerzési keretet.



Mélyrepülés a magasban (de hová tűnt a kanyarodósáv?)

Néhány adat a repülőgépről. Az EAP fesztávja 11,17 m, hossza 17,53 m, magassága 5,52 m.

Egyéb aranyosságok: A számítógépes repülésirányító rendszer lehetővé teszi a maximális manőverező képességet egészen a stabilitás végső határáig. A hajtóművek levegő beömlőnyílásainak geometriáját változtatni lehet attól függően, hogy a repülési feltételek milyet követelnek meg. A repülőgép jelentős mennyiségben tartalmaz kompozit-anyagokat. A szárny belépő-élek és a törzs egyes részei titánból készültek, a kormánylapok és a vezérsíkok lítium/aluminium ötvözetből épültek. A pilóta ferde helyzetben ül, a dőlés hátrafelé 25 fok, ezzel kisebb a pilóta szervezetére ható káros terhelés. Az ülés képes már az álló gépből is biztonságosan menteni a pilótát. A legfontosabb kezelőelemek kijelzése 3 db többcélú képernyőn történik, amelyek repülési, navigációs és rendszer-ellenőrző adatokat szolgáltatnak. A kabin fel van szerelve ' Head Up Display'-vel és képcsöves megjelenítővel az éjszakai repüléshez.



Földi támadáshoz készülődve

Most azonban térjünk vissza a programhoz. 2001-t írunk s bizonyos gonosz orosz bácsikák nem elégedtek meg a hatalom katonai átvételével. Északon támadást indítottak. Ez annyira gyorsra és váratlanra sikerült, hogy mire a NATO vagy más katonai szervezet reagálhatott volna, már Finnországot is lerohanták. Svédország északi felénél dübörögnek tankjaik, amikor mi áttelepülvén Angliából, a norvégiai repterekről felszállva repülhetünk a támadók ellen. Az ellenséges armada igen gazdag, jön vízen, földön, levegőben. Ez utóbbi eléggé új fegyverzeteket kapott: SU-35, SU-34, SU-27, MIG-31 stb, de a szimulátor kedvelőknek pár régebbi típus is visszaköszön a programban: MIG-21, MIG-27, MIG-29, SU-25, TU-16, A-50 vagy más néven IL-76 Mainstay és sorolhatnám még...

Minek ragozom, hisz ezt a programot játszani kell!!! Gépkönyv: nehezen kezembe kaparintottam egyet már mint a magyar fordítást. Lehet, hogy egy-két évet kihagytam, de szerintem, még nem találták fel: sem az önirányítású robotpilótát, sem a lézer gyújtójú rakétát sem. Bár csodák lehetnek, s ők olyan információhoz jutottak hozzá mely még a NASA, DARPA, és a Pentagonban is csak kósza álomkép. Egy levegő-levegő harci-rakétába belezsugorítani egy lézer gyújtót már valóságos Nanotechnólogia, hát még annak energia ellátása. Csak így tudom elképzelni, hogy a fent említett gyújtókészülék minden rakétában szerepel. Viszont ha már zsugorítani megtanultak, miért nem zsugorítottak bele pár apró dolgot a gépbe, melyek hiánya kellemetlen mint pld. tűzoltó készülék. Egyébként pár kisebb hibától eltekintve egészen jóra sikeredett. Csak az árát magasnak tartom, egyébként gratulálok hozzá.



Leszállás, végállomás!

Most térjünk vissza a programhoz. Itt minden nagyon élethű. Ha közted és az ellenséges gép között van egy fjord vagy hegy, akkor tuti, hogy igyekszik a program ezt kihasználni, s eltűnni a radarodról. A leglehetetlenebb manőverektől sem riadnak vissza, még a nehézkes bombázógépek sem, hogy az irhájukat mentsék. Egyik ismerősömmel kötelékben repülve nem egyszer találkoztunk ellenséges csapásmérő kötelékkel, járőrözésre vagy zavarásra kiküldött vadászgépekkel. Ő mondta: - *Hát itt tényleg zajlik az élet.* Igaz utána a gép leküldte őt a halakhoz egy sikeres rakéta találattal, hátha alulról szebb a világ.

Következik a billentyűzet vagy amit akartok. Na nem a teljes, mert nem lenne elég rá ez az újság, de ígéretet kaptam, hogy egy későbbi kiadásban, vagy a PC-s játékok c. könyvsorozat 5. részében visszatérhetek a teljes billentyűzet-leosztással ha igény van rá. Repüléskor sok mindent a számítógép végez el helyettünk, feltéve ha nem lőtték teljesen szét őkegyelmét. Utólagos engedelmetekkel kezdem a hibákkal s azok lámpáival. A numerikus billentyűzeten a [4]-es. Hajtómű ENG-felirattal, a [és a] jel, kettő mert a motorból is kettő van, s a baj soha sem jár egyedül. Ha kikapcsolod szürke, ha dolgozik, akkor kék és ha ég mint a zsanai gázkitörés, akkor piros. Oltásáról valakik el-



Ellenségképünk már van

felejtkeztek, tehát ne próbálkozz. Ha a lámpa piros, nyugodtan nyomhatod a [shift+ESC] gombot. Katapultálj nyugodtan, mert már csak perceid maradtak hátra. Ha nem teszed, hát magadra vess, én szóltam előre. Másik kedvencem a HY jelzés, mely az olajhidrulika hibájáról tájékoztat. Ha nincs hidraulikaolaj nincs kormány mozgatás, se munkavégzés a futómű területén. Megoldás: keress egy szép csendes helyet, s mint a fentiekben már írtam, ugorj ki a gépből. Az OI-jelzés is bajt jelent: szivárog az olaj, és mint az lenni szokott, rá a forró hajtóműre. Lángol az egész miskulancia, mint a Hindenburg-léghajó. Dereng, hogy hasonló esemény volt már az életben is, kis hazánk területén. Gyakorlott játékosok igazolhatják milyen kellemetlen tud lenni, ha a légiharc közben világt az FU-jelzés mely arról tájékoztat, hogy üzemanyag volt nincs, azaz elfogyott. Két hibaüzenet még: OX-oxigén és a PR-kabin nyomás. Ha ezek közül bármelyik is világít: sürgősen 10 000 láb alá kell repülni, mert szerintem senki sem szeret ájult pilótával harcolni. További hibák: AU-autopilota [A] hibásodása, M-terep pásztázóradar [M] elment a szomszédba (ne várd, nem fog visszajönni). A NAV-navigáció, WE-fegyvezet hibáival még nyugodtan repülhetünk, csak egy picivel többfelé kell figyelnünk. Az UC-lámpa futómű, gombja a [G]. Lehetőség szerint használjuk a felszállásoknál a kifutópályát, és a hozzá vezető gurulási utakat. Figyelem! Ha sokat tévelyegsz a gyepen, a futómű meghibásodhat.

Következik a HUD mely több funkciójú s ezáltal több infomációt ad: Légiharc [Enter], bombázás [space], légitankolás [shift+'] ehhez tartozik az ['] utána töltőcsonk kieresztése, leszálláskor [I] ILS is. Utóbbi kettőnél használhatod a[shift+S] gyors ugrás lehetőségét is. Egy kis segítség, mert sehol sem szerepel leírva. Ha leoldod a póttartályokat [shift+J], az üzemanyagod csak 3989 liter. Ha az előbb említett üzemanyag szint alatt vagy, csak akkor tudsz légi után töltést kérni, és ha meg is akarod kapni azt, akkor repülj a hazai, vagy saját csapatok által őrzött légtérbe.

Fékek: úgy mint kerékfék [W], és fék lap [B], néha hasznos lehet.

Ha már légiharcról volt szó érdemes megemlíteni a zavarókat is: ECM [ctrl+E], infra-csapdák [ins] , és a radar elleni zavaró [del] dippolszecska.

Elérkeztünk a radar [r] multi-funkciós képernyőjének területére. {Tele tudnék írni róla legalább 2-3 oldalt, de hely hiányában inkább csonkítsunk, kezdjük is az amputációt} Itt be tudjuk állítani, hogy a lokátorunk felfelé, lefelé vagy éppen velünk egy magasságban keresse az ellenséget. Megtalálható itt a hajók elleni SEA-EAGLE rakéta indító radarja vagy a Maverick levegő-föld rakéta irányító képernyője is, ha nem tetszik, hogy a számítógép a távolság alapján rendszerezi az ellenséget. A prioritás gombbal átkapcsolhatod, hogy veszélyesség alapján rendszerezze-e azokat. Szintén ezen a munkaterületen tudod a radar hatótávolságát állítani, néha szükség volt a kézi állításra is, mert a radar megkergült, de ha úgy döntesz, hogy semmi szükség a radar keresésre hát kapcsold ki, innen nyugodtan megteheted. Ne feledd, az ellenséges gépek nem fognak szerencsétlen vadkacsa módjára elrepülni feletted, hogy ide puffants.



Egy bombasztikus bombázás

Az AWACS és a JSTAR. Fura, de számomra valami olyasmi dereng, hogy az utóbbi gép elődje bizonyos mértékben és feladatkörben az RC-135U és a RC-135C volt, tehát nincs új a nap alatt. Nem fogod elhinni, de ezeket a gépeket már 1971ben rendszerbe állították 30 főnyi személyzettel a fedélzetükön. Feladatkörükhöz tartozott az ellenséges csapatmozgások figyelése és jelentése. Tapasztalatom, hogy bármenyire szuperek ezek az AWACS-ok, lokátoraik nem fogják megmutatni azokat a gépeket, melyek 5000 láb alatt jönnek feléd, csak ha már a saját radarod kiszúrta őket. Addigra viszont már túl késő, s várhatod az ellenséges rakéta indításáról szóló figyelmeztetést.

Veszélyesség jelző [D], távolságát átállítani tudod, de ugyanitt található a hajtóművek állapotkijelzője, a fegyverzet és az üzemanyag mennyiségét kijelző adatok is. E multi-funkciós kijelzőn tudod a robotpilóta paramétereit megváltoztatni és az ECM [ctrl+E]-et bekapcsolni. A veszély forrás besorolása a következőképpen történik:

1. veszélzességi kör: MIG-29, MIG-31, SU-27, SU-33, SU-35 típusú vadászgépek. Figyelem! E típusok körébe tartozó egyes gépeknek már van hátrafelé működő lokátora, így nehezebb meglepni őket.
2. veszélyességi kör: SU-34, MIG-21, MIG-27, Néha még ők is tudnak kellemetlen perceket okozni.
3.: Ez a szám a földi-telepítésű rakéták csoportszáma. A program nem jelöli a hagyományos légvédelmi tüzérséget, de ez még nem jelenti, hogy nincsenek jelen a progiban.
4.: Hajóra telepített radar, vagy az általa indított, vagy már felénk irányított rakéta jelölése.
5.: Korai figyelmeztető radar. Ha ezzel bemérnek, tuti hogy pár vadász elindult felénk.
6.: AWACS. Sajnos nem baráti, a cikk elején már írtam az A-50 Mainstay-röl. Ő az amerikai AWACS orosz megfelelője, kellemetlen találkozni vele. Közelében mindig található egy-két kósza vadászgép, melyeket játszi könnyedséggel irányít ránk.

Még a radarjukat sem kell használniuk. Ha tudjuk, kapjuk őkegyelmét gépágyúvégre, ám ha ez nem sikerülne, a rakéta is megteszi neki.



Másnak térkép e táj (ellenséggel)



Picit púpos, picit görbe, de azért még veszélyes az ürge... (SU 34)

Lényeg, hogy a fickó ki legyen iktatva.

A kabinban az előre nézet billentyűje az [F1].

[F2] - Müszerek és a pilóta nézete. Légiharcban volt egy picit a segítségemre, de én nem nagyon engedem az ellenséget ennyire közel.

Az [F3] a hátunk mögötti területet mutatja be.

[F4] - Segítségével megcsodálhatjuk gépünket kívülnézetben. Ha eltaláltak, mert nem vigyáztunk, ugyanitt gyönyörködhetünk e repülő roncs darabban.

Az [F5] a kísérő nézet gombja, szemügyre vehetjük öt, hogy mit is csinál éppen, vagy az ő szemszögéből milyennek festünk.

[F6] - külső kamera nézet, gyors elhúzás felette. Kellemetlen élményektől szabadulhatunk meg ha néha [F7] megnézzük, a kellemetlenkedő vadászgépet, hogy tényleg hazavágtuk-e és füstöt húzva pörögve zuhan le, vagy csak egy egészen kis darabot sikerült kicsípni belőle. Az többi esetben számíthatunk pár barátságtalan rakéta érkezésére.

[F8] - Rakéta nézet: Szép látvány, amikor a fickó pörög a hátán, s nem egy utolsó hátrány, ha ráragad egy kis kátrány. A numerikus billentyűzeten a '0' gomb a misszió adatait tartalmazza. Ugyanott a 'del' a taktikai térképet tartalmazza. Segítségünkre lehet, ha a navigációt már kiiktatták és a HUD már használhatatlan.

A játék hardver igénye szinte igénytelen: minimum: 486-66 mhz és 8Mbyte RAM lett a dobozára írva. Maximum a csillagos ég plusz két atomerőmű. A tréfát félretéve kipróbáltam 120 Mhz-es Pentium-on 32Mbyte RAM-mal, s lásd a csodát, az SVGA üzemmódban a mozgatás még mindig szakadozott volt. Egyébként a grafikáját, hangulatát a szaggatott mozgás ellenére kiválónak tartom. Minden szimulátor kedvelőnek szeretettel ajálom annak ellenére, hogy a campaign választásakor a gép választja ki a fegyverzetet, ám aki inkább a rövidebb küldetésekért rajong, az sem fog csalódni. Az egyszerü szimulációtól egészen a több gépes multi-play opcióig minden megtalálható itt, pl. a network támogatás 8 repülőgép egyidejü repülését teszi lehetővé. Élmény volt vele köteléket repülni. Ha engem kérdeznének én 100-ból 99 pontot adnék neki.

Wild Shark

Minimum hardver: 486/66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA, SB

Kiadó: DID/Ocean
Tesztpéldány: -

Grafika: ★★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★★☆



...a bevezető folytatása...

Az így feladott pénzek elég hosszú utat tettek meg, a mai napon (február 15) kaptuk meg a banktól a január 05-10 között feladott Belföldi Postautalványokat. Még jó, hogy a számítógépes új rendszer meggyorsította a pénzek átfutását.

Hidegzuhany #2: a képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, ha nem tőlünk kaptok csekket, és a pénzt Ti adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, a jobb felső sarokba is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond 1-2 héten belül megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

IndyCar Racing II

Jó napot, jó szurkolást minden kedves aszfaltozónak! Itt a legújabb Autó Ultra magazin, a szokásos tesztekkel: most nem mondom el mik ezek, a konklúzió úgyis az lesz,hogy ne vedd meg, kivéve, ha mi kínáljuk eladásra! A mai adásunkban az **Indycar II** tesztpéldánya fekszik a szerelőakna felett, arra várván, hogy a legutolsó kis csavarját is megvizsgáljuk. Mindenekelőtt egy kis fizetett reklám:

(Az autós szelet olyan lágy és rémes! Itt az autós szelet, serkenti az északi szelet!)



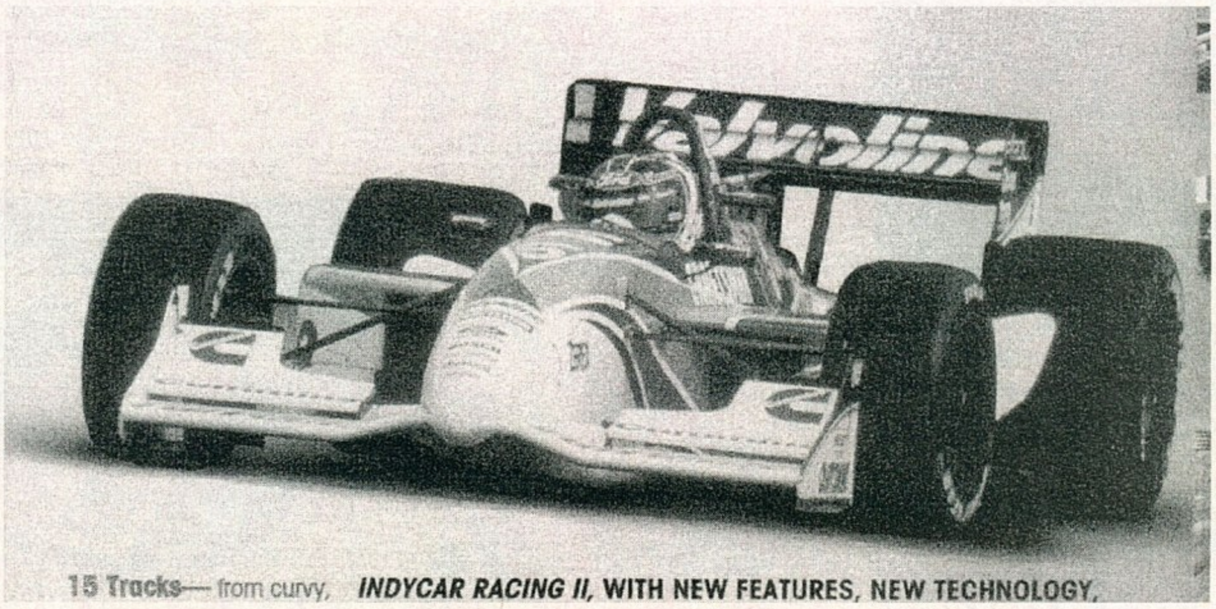
A mai menü

Ismét itt vagyok. Miután a csillogó korongot beraktam a gépbe, éles elmém arra biztatott, hogy imígyen szóljak a **Papyrus** céghez: *ugyan nézzük má' meg ezt a maguk CD-jét, mennyi anyagot préseltek rája!* Mosolyom szélesebbé, ám annál gonoszabbá vált, mikor megláttam, hogy mindösszе 42 (negyvenkettő) Mbyte anyag fért rá a lemezre. Sebaj, installáljunk! Rakjuk fel az egészet (40 megás vinyónál érdekes feladat), majd a CD-t adjuk el a haverunknak kétszer annyiért, amennyiért vettük, mert ezután már semmi szükségünk sem lesz rá... Setupoljunk! No, itt nem panaszkodhatunk, akinek olyan hangkártyája van amit ez nem támogat, vagy egyik ittenivel se compatible...van itt SB, GUS, PAS, TAS, HUBA, TÖHÖ... jaj, bocs a honfoglalás 1100. évfordulója úgy látszik rám is rámnyomta a bélyegét. Nem kell hozzá Windows ('95)? No, nem is hangzik olyan rosszul. Elég nagy a géped teljesítménye (értsd Pentium)? Akkor a -h paraméterrel indítsd el, így SVGA-ban is élvezheted a mókát.

Az Indycar versenyeket nálunk nem nagyon ismeri az emberfia, Európában a F1 a legismertebb autóverseny. Ám az USA gazdag ország, náluk minden van egy helyen, amit a világ többi része csak közösen tud létrehozni. 15 kiváló pálya áll rendelkezésünkre, hogy megmutassuk az amerikai átlagembernek (aki természetesen meg tudja fizetni a belépőket), képesek vagyunk nyerni. A pályák elég változatosak, bár akad 4-5 olyan, ami a megszokott ellipszis alakú, de valamennyire még ezek is különböznek egymástól. A pálya kiválasztása után megismerkedhetünk autónkkal is. Itt mindenki kedvére beállíthat mindent, a sebességfokozatoktól kezdődően a gumikon keresztül a légterelő szárnyak dőlésszögéig, Szóval minden megvan, ami egy profit kellőképpen kielégíthet. Én nem tartom magam profinak (sőt nem is vagyok az), ebből következően csak próbálkozás szintjén állítgattam át ezeket a tulajdonságokat - de meg kell mondjam, érzékelhetően másképp viselkedett az autó a változtatások után. Aki otthon van a témában és kielégülést okoz neki az, ha pl. máshogy vált a járgány verseny közben, egyenesen imádni fogja. Külön örömömre szolgált, hogy gondoltak azokra az emberekre is, akik ha elmennek egy házibuliba, nem diétás kólát isznak és egész este ki sem ejtenek ilyen misztikus szavakat, hogy "kasztni", "sebváltó", "felni". Valószínűleg nekik találták ki a könnyítéseket, ami pl. az automata sebességváltó, vagy a kanyar előtti fékezés. Térjünk hát rá a versenyre, mint a legfontosabb dologra. Amennyiben nem kívánunk teljes szezont játszani, van egy quick race menüpont is, amellyel egy általunk kiválasztott pályán szakíthatjuk az aszfaltot. A verseny a jól bejáratott Indy 500/ Nascar féle kergetőzdésen alapul. Sohasem fogom elfelejteni mekkorákat őrjöngtünk anno a régi elődddel, ugyanis ez volt az első olyan játék, ahol a pályán a többiekkel szembefordulva lehetett a versenytársakat széttörni. Hál' Istennek mindez itt is lehetséges, és szerintem ez nyújtja a game igazi vonzerejét. Ha már a többieknél tartunk, megjegyezném, hogy nagyon jól mennek a srácok, ezért már a rajtnál vagy a depóban érdemes őket összetörni. Realisztikus beállításnál, ahol mi is sérülhetünk egy apró kis koccanás a pálya széléhez elegendő ahhoz, hogy idő előtt kiszálljunk a buliból. A verseny rendkívül hangulatos, jó kis meneteket lehet nyomni úgy, hogy észre sem vesszük az idő múlását. A kilátás alapállapotban a pilótafülkéből történik, de átválthatunk másik kettőre-háromra - pl. arra, amikor követi az autót hátulról-felülről a kamera (a chase, na!) és így már olyan árkádos a dolog...



Gyorsabban nem megy ez a tetű



Mint a Forma I., csak amerikai módra



Micsoda csürhe



Most merről előzzem?

Amíg a játékkal játszottam, végig egy érdekes kettősség kísért. Több szempontból is. Egyrészt a játék nagyon jó, talán a legtökéletesebb szimulálása egy ilyen versenyautónak. De SEMMI sem változott a *Nascar* óta (a kocsit és 1-2 pályát kivéve). Az is ment SVGA-ban, meg ott is volt rengeteg pálya... Másrészt a grafika. A mai *Screamer, Fatal Racing* stb. csodák ugyan csillognak-villognak, de egy P100-as is kevés az SVGA-hoz. Itt ez a mód (P100-on!) tökéletesen futott, de mindent maximumra állítva is olyan szegényes volt... A zene valamelyest javult a *Nascar*-hoz képest, de így sem egy nagy durranás, ráadásul csak a bejelentkezésnél és a kilépésnél halljuk, a menük alatt nem. A hanghatások szokás szerint nagyszerűek. Az irányítás jó, a rengeteg help és egyszerűsítés miatt korlátozódhat akár a négy iránybillentyűre is. Változatlanul sokféle kameraállásból nézhetjük vissza a történteket, sőt egy-két (na azért nem olyan sok) új is belépett. A játékhoz mellékelnek egy 160 oldalas kis könyvecskét használati utasítás gyanánt, de ebbe annyi felesleges (bár érdekes) dolog van, hogy a könny csorgott a szememből amikor megláttam... bizonyosan karakterszámra fizették az íróját (így kerülhetett bele a pályák több oldalas leírása stb.)

Ha nincs meg a *Nascar*,és szereted a komoly autóversenyeket, szerezd meg, ha valami újításra vársz az előző játékodhoz képest, felejtsd el gyorsan. Viszlát mindenkinek, a következő Autó Ultráig!

Kozy

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin/Papyrus
Tesztpéldány: MIXIM Kft.

Grafika:	★★★★★★★★☆☆
Hang:	★★★★★☆☆☆☆☆
Design:	★★★★★☆☆☆☆☆
IQ:	★★★☆☆☆☆☆☆☆



MICROSOFT HOME

SZOFTVEREK OTTHONRA



Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?

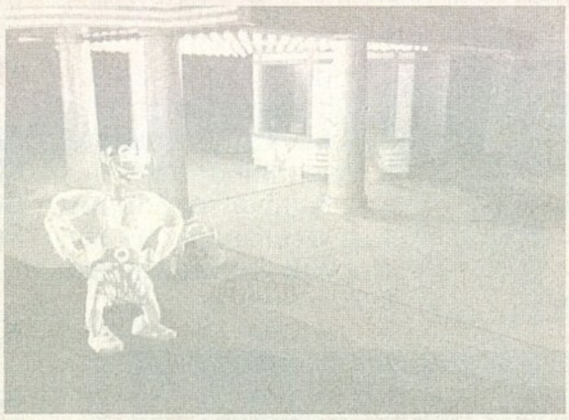
Kérdéseiddel hívd a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636)

3D Movie Maker

Mi jut eszetekbe e bűvös szó hallatán: **Silicon Graphics**? Lehet, hogy valakinek semmi, de a tapasztaltabbak egyből rávágják, hogy számítógépes grafika, és animáció. *Silicon*on (a *Softimage* programmal) készítették a *Jurassic park* híres dinoszauruszait, a *Casper* kicsit nevetséges szellemfiguráit, de még a *Mask*ban *Jim Carrey* gumiarcát is.



Bill Gates - látván, hogy mekkora üzlet van manapság a számítógépes grafikában - egy szép napon úgy döntött, hogy megvásárolja azt a céget is, amelyik a *Softimage*-et készítette, ezzel is növelve a *Microsoft* amúgy sem csekély létszámú programozógárdáját. Hát igen, akinek van pénze rá, az megteheti.



Elkészült a *Microsoft Softimage* :-), de nem kell elfelejteni, hogy a *Microsoft* csak a nevét adta ehhez a programhoz.

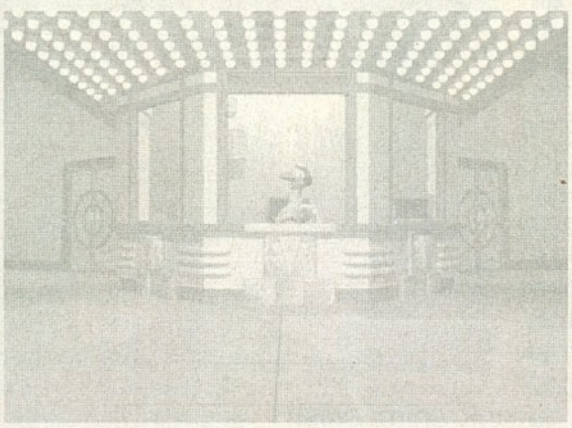
Arra viszont *Bill Gates* is rájött, hogy a Silicon Graphics gépeket nem igazán az otthoni, vagy irodai felhasználására szánták, és ha igazán nagy hasznot szeretne hozni a *Softimage*ből, akkor bizony PC-n is kamatoztatni kellene a program tudását: így elkészült a **3D Movie Maker.**

Mi is ez ?

Témáját tekintve valós idejű (real time "renderelésű") animációs program (legalább is a *Microsoft* szerint), amely a 8-12 közötti korosztályt célozta meg, ebből adódóan nem *3D Studio*, vagy *LightWave* bonyolultsággal. Ezáltal teljesült a gyerekek nagy álma. Egy valóságos rajzfilmet készíthetnek "azzal a technikával, amellyel a **Jurassic Park** is készült". Most nem viccelek. Ehhez kellett a Silicon Graphics.

A program tényleg nem real timeban renderel - hát ugye ezt még egy pentiumtól is csak kis mértékben várhatnánk el - , hanem előre elkészített animációkat tölt be.

Előre gyártott szereplők találhatók a CD-n, amelyeknek minden egyes mozgásfázisa külön renderelve van a Sofitmagezsel. Nem kell órákat várni, hogy kiszámolja a gép, ha valaki elmozdul az egyik sarokból a másikba, hanem betölti a már kiszámolt animációt, és pár másodperc múlva kész a film.



Előre elkészített helyszíneken, több tucat kameranézetből szerepeltethetjük a szintén előre legyártott szereplőinket. Ezekből 40 db-ot tartalmaz a program. Sajnos nem készíthetünk új szereplőket, de ahogy én a *Microsoft*ot ismerem, szerintem idővel a **3D Movie Maker**hez is megjelentetnek különböző kiegészítéseket, mint például a **Flight Simulator**hoz. Azért ennyire ne mélyedjünk el a *Microsoft* üzletpolitikájában:-).

Minden színészhez és tárgyhoz tartozik néhány mozgásfajta. A röhögő hűtőszekrénytől kezdve, a táncoló tehenekig mindent megtalálunk. Ezenkívül rengeteg zenét, és digitalizált hangeffektust is tartalmaz a CD. E rövid kis bevezető után ismerkedjünk meg egy kicsit alaposabban a programmal!

Imaginopolis, a kreativitás városa.

A legtöbb HOME termék - amely a *Microsoft Kids* csoportba tartozik - szinte mindegyike *Imaginopolis*ban játszódik. Itt írtunk leveleket a *Creative Writer*rel, itt rajzolgattunk a *Fine Artist*tal, és most itt fogunk filmeket rendezni.

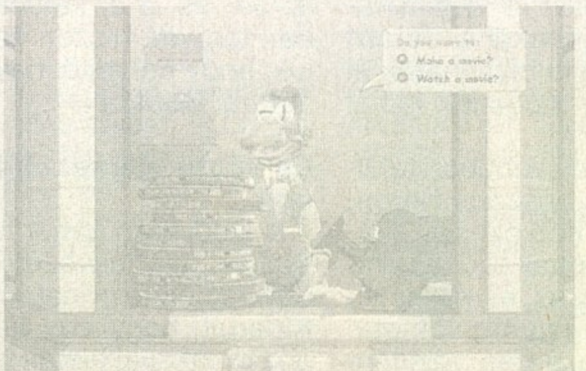
Ha már *Imaginopolis*ban járunk, akkor most is segítségünkre lesz - a *Fine Artist*ból, és *Creative Writer*ből jól ismert - *McZee*. Ő idő közben egy barátnőt is szerzett - *Melanie*t -, aki szintén hasznos tanácsokkal fog ellátni a film készítésénél.

Az introban *McZee* magához veszi azokat a létfontosságú dolgokat, amelyek nélkül bizony nem nagyon lehetne filmet készíteni:

A **Help Machine** minden kérdésünkre válaszol, ami csak a filmkészítéssel, és a mozival kapcsolatos. Kis mappánkban (csak hogy Magyar Windows'95-ös szakkifejezéssel éljek :-), azaz a **Portfolio**ban fogjuk a már elkészített animációkat tárolni.

A legfontosabb kellék a szerszámosláda (**Toolbox**). Nélküle nem is tudnánk filmeket készíteni. Még szép, hogy *McZee* magával viszi.

A **Talent Book** akkor lesz segítségünkre, ha már minden kreativitásunk csődöt mondott, és nem tudunk semmilyen új témát kitalálni.



Úgy látszik, hogy elég sokszor lapozgatták ezt a könyvet, mert minden lapja kiesett: Külön "élményben lesz részünk", amikor ezeket a lapokat keresgetjük a stúdió minden rejtett kis zugában.

Ja, és a legfontosabb tárgyat majdnem kihagytam: *McZee* kedvenc **WC pumpáját**. Most nem viccelek. Hogy mire is használja hősünk ezt a programban? Nem lövöm le előre a poént. Mindenképpen nézzétek meg!

Ezután a kis kékfejű barátunkkal beszállunk *Imaginopolis* egyetlen "tömegközlekedési" eszközébe, a roller-hullámvasútba, s perceken belül a stúdióióban találjuk magunkat (csak hát útközben még jobban összekeverednek annak a fránya **Talent Book**nak a lapjai).

Itt találkozunk először *Melanie*vel, aki szintén elmondja, hogy milyen remek dolog a filmezés.

Imaginopolis mozija egy kész labirintus: Összesen hét helységet tartalmaz. Nem lesz nehéz eltévedni, de ne feledjük, a térkép velünk van, mindig...

A jegypénztár

A pénztárban ismét *McZee* fogad. Úgy látszik, nincs munkája, mert éppen zenét hallgat, és egy kis papírrepülővel játszadozik.

Amint meglát, egyből megkérdezi, hogy készíteni, vagy megnézni szeretnénk egy filmet. Egy kupac filmtekercs, illetve egy kamera található az asztalon. Logikus, hogy ha filmekre kattintunk, akkor a moziba kerülünk, ha pedig a kamerára, akkor a stúdióba.

McZee háta mögött még egy térkép is lóg a falon, illetve egy **EXIT** tábla is figyelmeztet. Ez utóbbinak a mai napig nem jöttem rá a jelentésére :-), viszont annál inkább javaslom a térképet.

Ha a jegypénztáron túljutottunk, az előcsarnokban találjuk magunkat.

Az előcsarnok

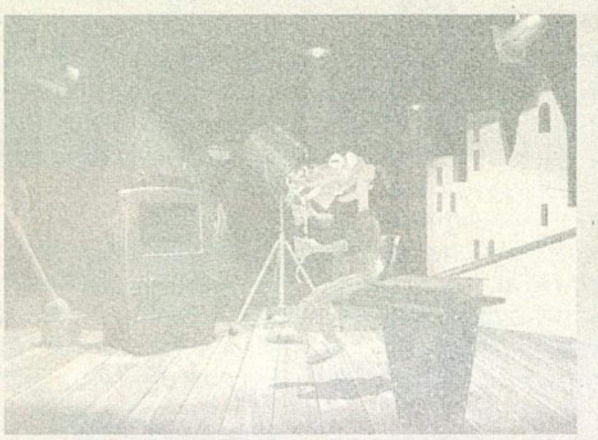
A második szoba, ahol az elveszett **Talent Book** lapjait keresgélhetjük. Többek között itt található a büfé is, ahol beszerezhetjük a szükséges pattogatott kukoricát, ami ugye minden moziban nélkülözhetetlen.

Ha minden tárgyra rákattintottunk, és meggyőződtünk, hogy itt már nincs több elveszett lap, akkor menjünk tovább a nézőtérre.

A nézőtér

Az előre elkészített animációinkat nézhetjük meg. Itt kell megemlíteni a program legnagyobb negatívumát, mégpedig a kompatibilitási hibákat: Ha elkészítesz egy rajzfilmet, akkor a **3D Movie Maker** azt egy saját for-

mátumban menti el. Lehet, hogy ez a formátum nagyon tömör (ugyanis a *Microsoft* szerint egy floppy lemezre 18 óra animáció menthető el, ha az nem tartalmaz digitalizált hangokat. Elgondolkodtam, hogy ezt a hihetetlen nagy mennyiségű információt hogyan lehet egy lemezen eltárolni. Csak úgy, hogy a renderelt animáció továbbra is a CD-ről töltődik be, és a lemezen csak egy hivatkozás található, hogy mit milyen sorrendben játszon le a program), de nem kompatibilis semmivel. A kész filmet nem lehet átkonvertálni AVI-ba, vagy FLI-be, csak a **3D Movie Maker** alatt játszható le.



Jó, lehet, hogy kiad majd a *Microsoft* egy konvertáló programot, amit külön megvásárolhatunk, de azért az nem állt volna semmiből, ha ugyanezt erre a CD-re is feltették volna. Ez visyont megint *Microsoft* üzletpolitika "*Hogyan gazdagodjunk meg*" címszó alatt.

És mi van a nézőtér mögött?

Egy olyan terembe kerültünk, ahol semmilyen értelmes dolgot nem tudunk csinálni (legalábbis nem tudtam itt semmit kezdeni): se könyvlapok, se tárgyak, amire rákattinthatnánk. Egyedül csak egy fontos tulajdonsága van a **Backstage**nek, hogy innen tudunk továbbmenni a stúdióba, az ötletszobába, illetve *Melanie* "irodájába".

Az ötletszoba

Ha tanácstalanok vagyunk, és nem tudjuk, hogy milyen filmet készítsünk, ide mindig érdemes benézni. Két okból is fontos ez a szoba: egyrészt itt is találhatunk elveszett lapokat a **Talent Book**ból, illetve itt olvashatók el a **Talent Book** megtalált lapjai is.

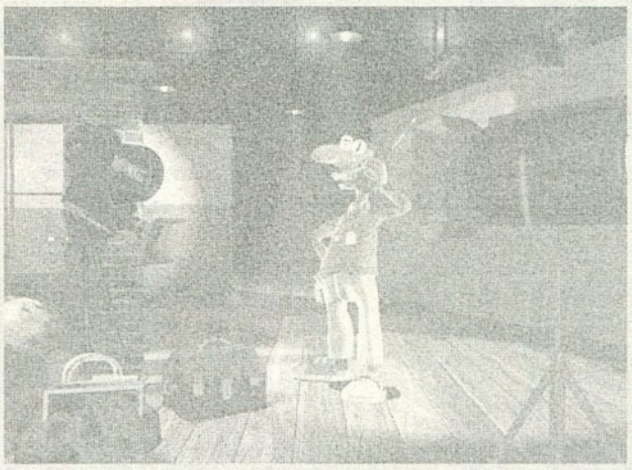
Szintén az ötletszobában található meg az a hasznos berendezés, amit a hétköznapi életben félkarú rablónak szokás emlegetni. Ebben az esetben viszont nem egy nyerőautomatáról van szó. Ez a gép véletlenszerűen sorsolja ki a helyszíneket, a szereplőket, a tárgyakat, és a zenéket. Ezáltal néha elég nevetséges filmeket tudunk készíteni.

Melanie "irodája"

Melanie segítségével lépésről-lépésre elsajátíthatjuk a filmrendezés összes apró titkát. Hat "oktatófilm" közül választhatunk, amelyeket mi fogunk elkészíteni, mégpedig úgy, hogy *Melanie* ott áll a hátunk mögött, és mindig mondja, hogy mit kell éppen csinálni.

E műveletek során a **Project Gadget** is segítségünkre lesz, ahol a munka menetét állíthatjuk be. Ha kíváncsiak vagyunk a különböző filmes technikákra, akkor a **Movie Techniques**re kattintsunk. Nagyon érdekes dolgokkal fogunk találkozni.





A **3D Logo** segítségével 3D-s feliratokat animálhatunk. Tényleg percek alatt elkészíthetjük saját nevünk animációját is. Ja, és itt is kattintsunk minden tárgyra, hiszen nem tudhatjuk, hogy hol rejtőznek a lapok a **Talent Book**ból.

És végre elérkeztünk a stúdióba...

A stúdióban ismét találkozunk *McZee* gyártásvezető úrral, aki egy rádiótelefonnal fontoskodik. Kiderült, hogy egy nagyon sürgős munkával bízták meg, és villámgyorsan el kellene készíteni egy filmet. Ezt a feladatot ránk bízza, és ne okozzunk neki csalódást.

Már csak a hiányzó lapokat kell megkeresni, majd a szerszámosládára (**Toolbox**) kattintva elkezdhetjük a munkát.

A film elkészítése

Elérkeztünk a legfontosabb részhez. Mivel annyira egyszerű a kezelés, ezért a különböző ikonok használatát nem írom le. Aki elindítja a programot, már három perc múlva olyan profin tudja azt kezelni, mintha örök életében csak rajzfilmeket készített volna. Ha valamit azonban mégsem tudunk, hívjuk bátran *McZee*-t.

A munka menete tényleg olyan lesz, mint ha egy valóságos filmet készítenénk.

Először egy megfelelő hátteret válasszunk ki. Sajnos nincs nagy választék, de azért ez is megfelel. Ha ez megtörtént, akkor a különböző kameranézeteket kell beállítani. Természetesen a felvett jeleneteket különböző nézetekből is megnézhetjük, sőt, még össze is vághatjuk a kész filmet, s így több kameranézetet használhatunk.

A következő lépés, a szereplők, és tárgyak kiválasztása.



Ezeket el kell helyezni a térben, majd meg kell adni, hogy milyen mozgásokat végezzenek. Rengeteg mozgáseffekt közül válogathatunk (pl.: futás, esések, beszélgetés, nevetés, stb.). Természetesen helyváltoztató mozgás esetén :-) a célpontot is meg kell adni.

Ha ez elkészült be kell állítani a zenéket, illetve a szereplők hangjait. A párbeszédeket akár mi magunk is digitalizálhatjuk.

Már csak az utómunkálatok vannak hátra (mint az igazi filmeknél). A vágás, és a feliratozás is hamarosan elkészül.

Irány a nézőtér: Elmenthető, és visszajátszható a nagy mű.

A kezelőbillentyűk:

Segítség: F1
A térkép előhívása: CTRL + M
Film betöltése: CTRL + O
Film elmentése: CTRL + S
Új film készítése: CTRL + N
Az előző művelet hatástalanítása: CTRL + U
A hatástalanított művelet visszaállítása: CTRL + Y
Kilépés a programból: CTRL + Q
Kivágás: CTRL + X
Másolás: CTRL + C
Beillesztés: CTRL + V
Fel/Le - Előre/Hátra átkapcsoló: F9

Kipróbáltuk, és...

Ha *Montecuccoli* rajzfilmkészítésre adta volna a fejét, akkor bizonyára megállapítaná, hogy a 3D Movie Makerhez három is dologra van szükség: Memória, memória, és memória. Na jó, ezen kívül még ki lehetne egészíteni gépünket egy pentium processzorral, egy 2MB-os PCI-s videokártyával, illetve egy hatszoros sebességű CD-ROM-mal, és akkor egész jól el lehetne szórakozni, de nem mindenki *Bill Gates*, hogy minden héten vegyen magának egy Silicon Graphics-t, úgyhogy már egy 486-os is megfelel, de azért a 8MB RAM, az a mai Windows'95-ös világban alapkövetelmény. Nyugodjunk meg, amíg nem lesz 32 MB RAM-unk, addig nagyon szépen fog SWAPPelni a **3D Movie Maker** is.

Így a vége felé nem szeretném se agyondícsérni, se leszidni a programot.

Mind a pozitív tulajdonságait, mind pedig a hibáit már leírtam, de ezektől a hibáktól függetlenül is csak ajánlani tudom mindenkinek.

Aki csak egyszer is kipróbálta a **3D Movie Maker**t, garantáltan órák hosszáig nem lehet kimozdítani a gép elől.

Kunci



Játék 4

Hogy hívják a Microsoft első emberét, aki tavaly hazánkba is ellátogatott? (Egy nevet kérnénk szépen)

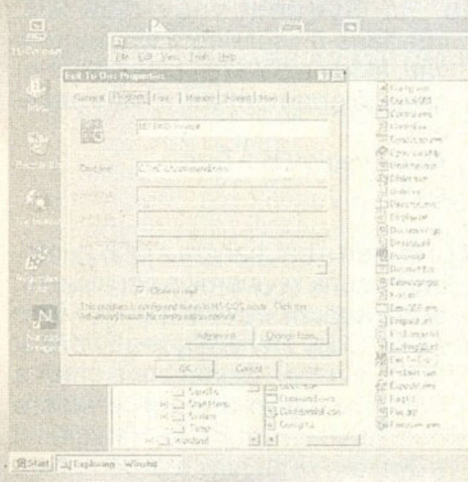
A helyes megfejtések beküldői között három darab Microsoft demo CD-t sorsolunk ki.

Start
WINDOWS'95 tippek

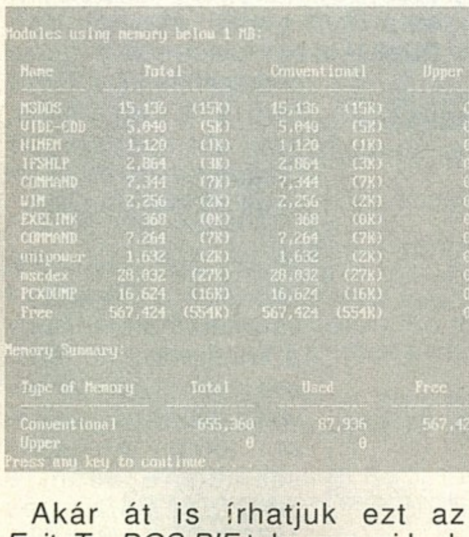
Sorozatunk előző részében felvázoltuk a problémát: vissza akarunk jutni DOS-ba Win95-ből. Erre többféle megoldást mutattunk, mindegyiknek volt valamilyen kisebb nagyobb hibája. Ebben részben befejezzük ezt a témát, installáció, majd egyéb tippekre térünk rá.

A Win95 újraindítása MS-DOS módban

A Start menüben van egy **Shutdown** opció, de nincs egy **Exit** parancs ami visszajuttat a DOS-ba. A Shutdown menüben ugyan van egy *"Restart the Computer in MS-DOS Mode"* opció, de ezzel van két kisebb probléma. Az első az, hogy nem indítja újra a computert, a második az, hogy nem kerülünk MS-DOS módba. Ez az opció is csak egy programot indít el, mégpedig a *Exit_To_DOS.PIF* (rövid név: *EXITTO~1.PIF*) nevű érdekes programocskát. Ez pedig csak egy COMMAND.COM-t tölt be, amivel látszólag tényleg DOS-ba kerültünk. Az előző részben tárgyalt módszer szerint megtekinthetjük ezt a "programot" ha az **Explorer**-ben az *Exit To DOS* (PIF) shortcut-on kattintunk egyet, majd az Alt+Enter vagy a jobb click-re előkerülő menüben *Properties / Programs / Advanced*-ben választunk.



Ennek alapján helyesebb lenne *"Shell To DOS"*-nak hívni. Ezen állításom igazságát nem nehéz ellenőrizni: Az ilyen módon előkerült DOS-ban hívjunk be egy *MEM /C /P*-t. Láthatjuk a két *COMMAND.COM*-ot, köztük pedig a *WIN.COM*-t. Mivel ez a program is MS-DOS mode-ban volt, ha volt *DOSSTART.BAT*, az is lefutott.



Akár át is írhatjuk ezt az *Exit_To_DOS.PIF*-t, hogy a mi kedvenc *MENU.BAT*-unkat indítsa, csak a

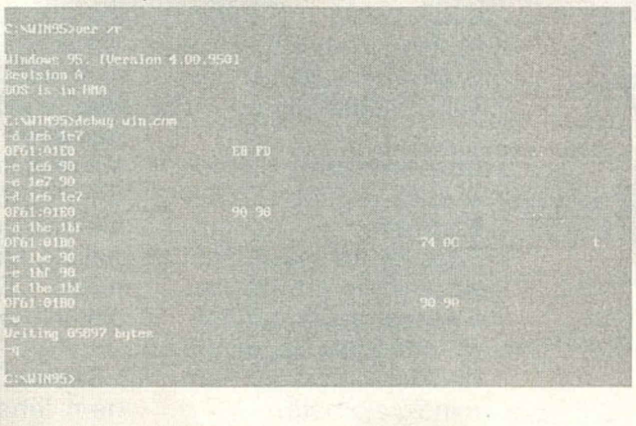
C:\WINDOWS\COMMAND

parancssort kell

C:\WINDOWS\COMMAND /K MENU.BAT

sorra átírni.

Kitörés a Win95-ből



Mindenki láthatja most már, hogy nincs semmilyen egyszerű kiút a Windows'95-ből. Úgy tűnik, nincs egyszerű lehetőség arra, hogy egy egyszerű DOS parancssort kapjunk, *VMM32.VXD*, *WIN.COM*, több *COMMAND.COM* nélkül. De van. A **Debug** program most is megoldást nyújt. Ez az ősöreg DOS program még a DOS 7-nek — azaz a Win95-nek — is része. Ezzel a programmal át fogjuk írni a *WIN.COM*-t. Nem kell félni, ez nem egy nagyon nehéz dolog. Mindazonáltal mindenki a maga felelősségére garázdálkodjon a *WIN.COM*-jával, a szerkesztőség és a szerző semmilyen garanciát nem vállal!

Kezdjük a dolgot azzal, hogy valamilyen módon normál DOS módba kerülünk. Az előző részben tárgyaltuk ennek különféle, rebootot igénylő módszereit. Lépjünk be a Win95 könyvtárunkba és írjuk be a következő parancsot:

COPY WIN.COM WINCOM.BAK

Ha valamit sikerült elrontanunk, akkor mindig lesz visszautunk a

COPY WINCOM.BAK WIN.COM

paranccsal. (Ha ezeket a parancsokat sem tudod vagy nem akarod véghajtani, akkor elégedj meg azokkal az infókkal amit eddig olvashattál, és ne csináld tovább!) Tehát miután lementettük a *WIN.COM*-t, ellenőrizzük le egy *DIR WIN.COM* paranccsal, hogy **22679 byte hosszú-e**. Ha stimmel, akkor mehet a debug:

DEBUG WIN.COM
-d 01e6 01e7
????:01E0 EB FD ..

A kérdőjelek nem érdekesek. (A kötőjelet pedig a DEBUG rakja ki, nem kell beírni!) Ha nem **EB FD** jelent meg, akkor azonnal

-q

és Enter. (A **q** parancs mentés nélkül kilép, ezt később is használhatjuk, ha valami nem sikerült) Ilyenkor valamilyen ismeretlen verziójú *WIN.COM*-mal állunk szemben, ezzel kicsit később foglalkozunk. Ez az **EB FD** egy végtelen ciklus, s ez okozza azt, hogy a Win95 kilépése után csak kikapcsolni lehet a gépet. Tehát érdemes hatástalanítani ezt az utasítást:

-e 1e6 90
-e 1e7 90
-d 1e6 1e7
????:01E0 90 90 ..

Az utolsó d parancs csak ellenőrzésként van beiktatva. A most következő utasításokat nem muszáj végrehajtani. A Win95 kilépéskor grafikus módba teszi magát, mi pedig rábeszéljük, hogy inkább szöveges legyen:

-d 1be 1bf
????:01B0 74 0C ..
-e 01be 90
-e 01bf 90
-d 01be 01bf
????:01B0 90 90 ..

Ha valahol, valami nem stimmelt volna, akkor egy **q** paranccsal kiléphetünk. Egyébként:

-w
Writing 5897 bytes
-q

Végül rátérnék az ismeretlen verziójú *WIN.COM*-ok problémájára. A következő parancsot célszerű beadni:

DEBUG WIN.COM

```
-s cs:0 ffff eb fd 58 b4 4c cd 21
181E:01E6
-u 1e6
181E:01E6 EBFD      JMP   01E5
181E:01E8 58        POP   AX
181E:01E9 B44C      MOV   AH,4C
181E:01EB CD21      INT   21
```

A lényeges itt az előző utasításra (NOP v. régebbi bétákban HLT) ugró JMP, ami után kilép. (Korábban van egy ugroútasítás, ami átugorja ezt a végtelen ciklust) Ilyenkor is az **EB FD-t kell átírni 90 90**-re, de célszerű nem vesződni a videómód megtalálásával. (Persze aki egy kicsit járatosabb ilyesmiben, az körülnézhet, mert a legelső INT 10 környékén kell csak körülnézni.) A kusza videómódon egy CLS és egy MODE CO80 parancs segíthet.

Remélem ez a tíz darab kiadandó DEBUG parancs senkinek sem okozott különösebb traumát. Miután mindezzel megvagyunk, sikerült előállítanunk egy olyan Windows'95-öt, amelyből a régi Windows-ok mintájára simán kiléphetünk parancssorba. Ha az előző részben ismertett (nincs előző részed? rendeld meg a szerkesztőségtől!) BootGUI=0 üzemmódban indítjuk eleve a gépet, akkor a Win95 teljesen ugyanolyan, mint DOS6/Win3.x: DOS prompt-tal indul a gép, itt bármit végrehajthatunk, **win**-re indul a Windows, amiből ide visszaléphetünk. Ha megtartottuk a régi Windows-t, akkor azt is használhatjuk. Vigyázzunk azonban arra, hogyha a régi Windows fentmaradt, akkor szükséges lehet a programjaink újrainstallálása az új Windows alá! Célszerű ezért (bármilyen furcsán is hangzik) felülíratni a régi Windows-t. Természetesen előtte mentsük le a Windows és DOS könyvtárainkat! Majd telepítsük újra szükség esetén a Win3.x-t, és azokat a programokat alá, amelyek nem vagy csak lassan futnak a Win95-tel. Feltehetően több olyan programunk van, ami probléma nélkül fut a Win95-tel, mint olyan, amivel gondok lesznek. Különösen igaz ez a **Win32s** alatti programokra, amik alapvetően **Win95/NT** alá íródtak.

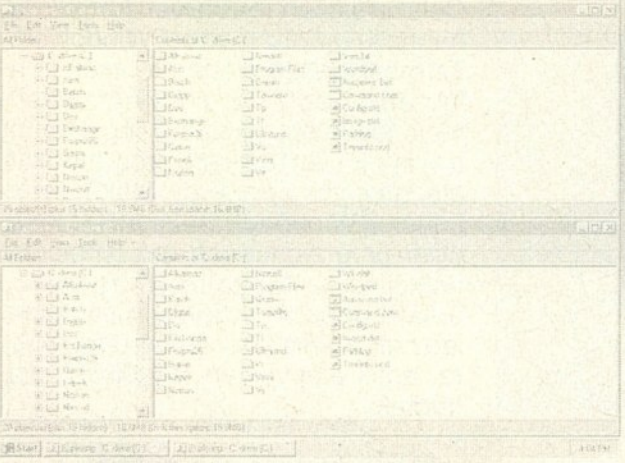
Másik installációs probléma az *AUTOEXEC.BAT*-tal és a *CONFIG.SYS*-szel kapcsolatos. Ha elsősorban csak a Windows 4.0-t fogjuk használni, akkor a legcélszerűbb ezek — mentés utáni! — törlése. Rengeteg, Win95 alatt fölösleges meghajtó töltődik be belőlük. Nagy néha akadhat valami speciális driver, aminek nincs Win95 megfelelője de ez tényleg nagyon ritka. Ha nincs *CONFIG.SYS*, attól még a *HIMEM.SYS*, a *SETVER.EXE*, és az *IFSHLP.SYS* betöltődik. A *SETVER.EXE* betöltődéséről nem nehéz lebeszélni a Win95-t: egyszerűen mozgassuk át valamelyik másik könyvtárba. A többiről azonban jobb, ha meg se próbáljuk! Ha nincs *AUTOEXEC.BAT*, akkor a *COMMAND.COM* nem töltődik be, ha közvetlenül a GUI-ba boot-olunk. (De a DOS IGEN! A Windows95 is DOS-ra épül, mint az eddigiekből, és korábbi cikkekből ismert.)

A probléma ott merül fel, hogy DOS módban nincs bent a Windows95, így nincs CD, egér stb. meghajtónk. Tehát egy CONFIG.SYS-re szükségünk lehet, AUTOEXEC.BAT-ra nemigen, mert a TSR programokat a CONFIG.SYS-ből *INSTALL=* paranccsal betölthetjük. Ezért a legjobb egy DOS boot menüt készíteni. Lehet egy normál DOS beállításunk, amiben az összes kedvenc driverünk benne van. S lehet egy, a Win4.0-t betöltő opció, ami teljesen üres.

Következnek mostantól ömlesztve vegyes tippek:

1. A betöltődésnél látható logo-t egyrészt kikapcsolhatjuk az MSDOS.SYS-ben a Logo=0 sorral. Másrészt megváltoztathatjuk, ha egy közönséges BMP file-t (max 320x400, 256 szín, összesen max 127K) teszünk a főkönyvtárba LOGO.SYS néven. Ha ilyen file nincs, akkor az IO.SYS a default logo-t tölti be. A Windows95 könyvtárunkban találhatjuk a logow.sys és a logos.sys hasonló SYS kiterjesztésű BMP file-okat. Ezeket lellásnál láthatjuk. (Kivéve, ha az itt leírt Win95 kilépési trükköt használjuk, mert akkor elég rövid időre kerülnek ezek a file-ok elő)

2. Az MS-DOS ablakban igen sok memóriánk lesz, ha a system.ini [386Enh] szekciójába beírjuk a **LocalLoadHigh=1** sort.
3. Bár az *Explorer* nagyon különbözik a *File Manager*-től, mégis ismerős képet kaphatunk, ha elindítunk két Explorer-t, majd jobb click a *Taskbar*-on, majd válasszuk ki a *Tile Vertically* opciót.



Demonstráció a 3. tipphez

4. Az összes BMP file-unkról kaphatunk egy kis preview képet: Indítsuk el a **regedit** programot. Itt keressük meg először a BMP file-ok bejegyzését: Az **Edit/Find**-ban állítsuk be, hogy csak *Keys*-re keressen, majd kerestessünk bmp-re. A jobb oldalon láthatjuk, hogy melyik programhoz tartoznak a bmp file-ok. Ez alapállapotban a *Paint.Picture*. (Ugyanezt a *MyComputer \ View \ Options \ File Types* alatt is meglelhetjük) Ezt is keressük meg, majd a *Paint.Picture DefaultIcon*-nál a jobb oldalon változtassuk meg (dupla click-kel) a *Default Value* értékét %1-re. A %1 itt azt jelenti a Win95-nek, hogy az ikon magában a file-ban van. Mivel a BMP file-okban nincs ikon, ezért a Win95 készít magának egyet — ez pont a preview kép lesz. Ugyanezt érhetjük el, ha írunk egy file-t, mondjuk **bmpicon.reg** néven, ami csak ezt a négy sort (az üreset is) tartalmazza:

REGEDIT4

[HKEY_CLASSES_ROOT\ Paint.Picture\DefaultIcon]
@="%1"

Ezt ezután importálhatjuk a **Regedit**-be, a **File** menüben van egy *Import Registry*. Ha nem a **Paint.Picture**-nek lenne regisztrálva, akkor értelemszerűen kell módosítani az itt elmondottakat.

5. Ha lenyomva tartjuk a Shift gombot, amikor valamit a kukába (**Recycle Bin**) húzunk, akkor azonnal törlődik, nem lehet visszahozni. A **Shift+Del**-nek is ugyanez a hatása.

6. Most egy igen fura trükk következik. Jobb click a start gombon, click az **explore**-n, az explorer jobb oldalán egy click az új folder létrehozásához. Gépeljük be a következőket pontosan:

Control Panel.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}

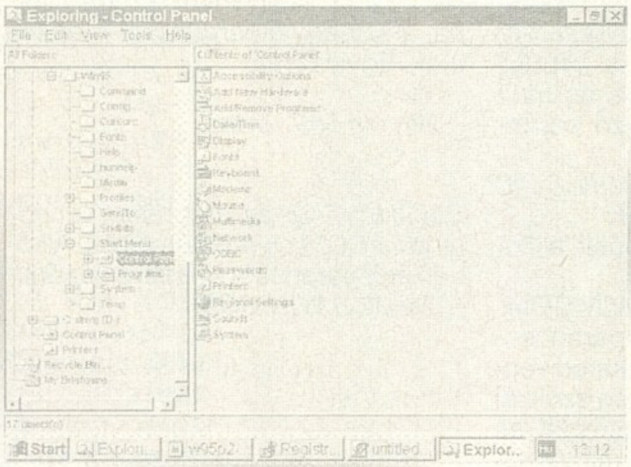
Ez egy szép Control Panel icon-t és almenüt hoz létre a Start menüben. További hasonló lehetőségeink is vannak:

Dial Up Net.{992CFFA0-F557-101A-88EC-00DD010CCC48}
Printers.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}

Az első a Dial Up Network folder-t, a második pedig a Printers foldert helyezi el a Control Panel-hez hasonló módon.

6b. Az említett jobb click a start gombon, majd **Explore** a normál Explorer-t indítja el, tehát ez használható az Explorer gyors indítására. (Még jobb is, mint a desktop, mert az nem mindig elérhető)

7. Amikor át akarunk nevezni egy folder-t, file-t, vagy bármi más hasonlót, akkor meglehetősen lassú s körülményes egy jobb click, majd **Rename** mielőtt beírhatnánk az új nevet. Kattintsunk egyet a bal gombbal a kiszemelt ikonon. Majd egy kicsit később, amikor már biztos a Win95 abban, hogy nem dupla kattintást akartunk, akkor megint egy bal click. Máris lehet gépelni az új nevet. (Nincs új ablak, közvetlenül az ikon alá kell írni)



Demonstráció a 6. tipphez

8. Ha kicsit régi, lassú a CDROM-unk, akkor a *My Computer / Properties / Performance / File System / CDROM* menüben állítsuk a "*supplemental cache*" méretét a maximumra, és az "*access pattern-t*" *Quad Speed or Higher*-re.

9. A Start menünek és almenüinek megjelenését meggyorsíthatjuk a következő módon: A **Registry Editor**-ban (*regedit.exe*) nyissuk ki a HKEY_CURRENT_USER -t, majd a *Control Panel*-t. Itt megleljük a *Desktop*-ot, ezen kattintsunk egyet. Tehát amikor *Desktop* világít, de nincs kinyitva, akkor a jobb oldalon jobb click, és *New-String.* Nevezzük ezt *MenuShowDelay*-nek, és az értéke legyen 10 v. kevesebb. Ez adja meg millimásodpercben a menüvárakozás idejét.

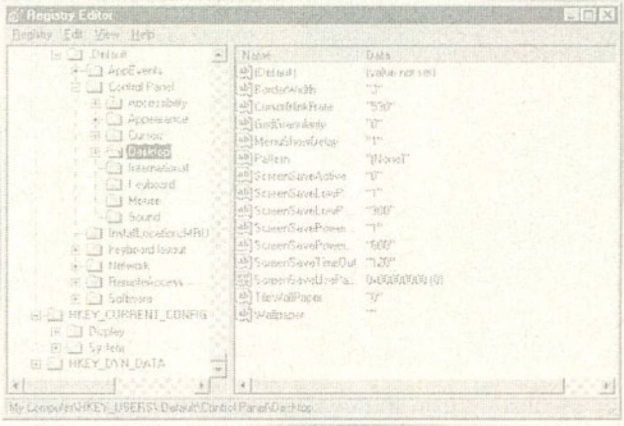
10. Az audio CD-kkel sokféle trükköt lehet előadni. A legelső legyen mondjuk az automata lejátszás kiirtása: *My Computer / Options / View / File Types.* A listából válasszuk ki az *Audio CD*-t. Majd *Edit*, és a lehetséges action-ök listájában kapcsoljuk ki a *Play*-t, mind default opciót.

11. A további lehetőségeink: Kattintsunk a CD meghajtónkra az **Explorer**-ben, amikor egy audio CD van benne. A jobb oldalon látni fogunk egy listát: *Track01.cda .. Track??.cda.* Akár jobb click-kel, akár dupla click-kel lejátszhatjuk őket. A jobb click után a megjelenő menüben válasszunk **Play**-t. A CD sávokat kihúzhatjuk a desktop-ra. Ettől fogva normál objektumként használhatjuk, és ha a megfelelő CD van bent, akkor le is játszhatjuk.

12. Sajnos CD-ROM-ról nem lehet állandóra letiltani az *Autoplay*-t. Ideiglenesen viszont le lehet lőni, ha lenyomjuk valamelyik shift gombot, amikor becsukjuk a meghajtó ajtaját. (Igen szerencsétlen megoldás ez, ha a gép pl. az asztal alatt van...)

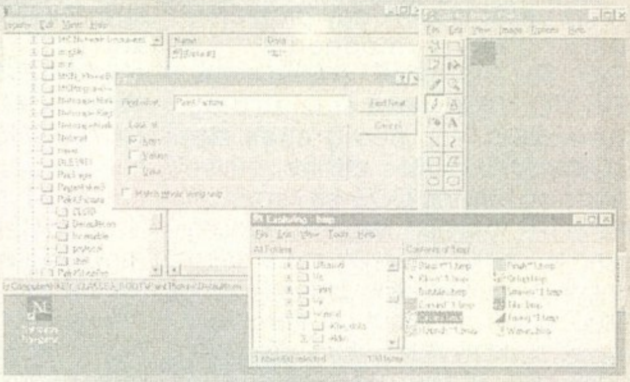
13. A mágikus **Shift** gomb újabb hatása *ShutDown*-nál jelentkezik. Ha a *Restart the computer* választása után a **shift+enter** v. **shift+click** a yes-en csak a Windows-t indítja újra. Ez nagyon hasznos, ha a registry-t babrálgatjuk, mert úgy tűnik, hogy csak induláskor olvassa újra a Win95 ezt.

14. Ha nem használjuk az itt leírt trükköt vagy valamiért mégis kell a régi DOS, akkor a C:\-ben lesz egy jó csomó file. Amikor a Win95 fut, akkor a *W40* kiterjesztésűek a Windows 4.0 azaz a Windows95 (akkor miért nem W95???) file-jai. Amikor a DOS7/ Win4 fut, akkor pedig **.DOS* kiterjesztéssel találhatjuk meg a régi DOS file-jait. (*AUTOEXEC, CONFIG, IO, MSDOS, COMMAND* file-okat nevezgeti jobbra-balra) Az egyéb szemetet nyugodtan eltakaríthatjuk az útból. A *w95undo* file-ok kellhetnek a Win95 eltakarításához, ezeket esetleg célszerű megőrizni, de nem kell a főkönyvtárban.



Demonstráció a 9. tipphez

15. A hosszú filenevekről is ejtsünk néhány szót: Ha DOS alatt is szeretnénk működni, akkor célszerű úgy elnevezni a file-jainkat, hogy már az első 8 karakter is utaljon a hosszú névre. Célszerű még a filenevet lezáró ~*1*-ről is leszoktatni a Win95-t, ehhez kedvenc **regedit**-ünket vesszük igénybe: *Hkey_Local_Machine \ System \ CurrentControlSet \ Control \ FileSystem* alatt iktassunk be egy *NameNumericTail=0*-t. (*New, String*)



Demonstráció a 4. tipphez

16. Ha **Syquest** vagy más IDE interface-ü cserélhető egységünk van, akkor a *SYSTEM.INI* [386enh] szekciójában célszerű elhelyezni egy *RemovableIDE=True* sort.

17. Ha nem a bal, hanem a jobb gombbal húzunk ki valamit a desktop-ra, akkor kapunk egy kis menüt: *Move Here, Copy Here, Create Shortcut Here, Cancel.* Ez hasznos, mert a Win95 **drag-and-drop**-ja elsőre nem teljesen átlátható. Ha valamit a desktop-ra húzunk (bal gombbal), akkor az fizikailag is oda kerül, nem jön létre shortcut. KIVÉVE! ha végrehajtható file-t vonszoltunk, mert akkor shortcut lesz belőle. A jobb gombos megoldással viszont mi magunk dönthetjük el, hogy mit is akarunk éppen.

18. Különleges meglepetésként megint a **Shift** gomb következik. **(Írok egy könyvet "Windows95 és a Shift gomb" címmel - WT Pooh)** Ha egy folderre shift+dupla clicket engedünk, akkor nem nyílik meg a folder, hanem szépen az Explorer indul el, és az adott folderen fog állni.

19. Ha már elég sokat babráltuk a **Registry**-t és sikerült elérni, hogy a Windows eme áldásos tevékenységünk következtében ne induljon el, akkor érdemes szemügyre venni a *SYSTEM.DA0* és *USER.DA0* rejtett file-okat a Win95 könyvtárában. Ezek a *SYSTEM.DAT* és a *USER.DAT* backup file-jai.

A jövő hónapig viszlát!

WT Pooh

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

Feladó: ____________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Bélyeg helye, vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

PC szoftver/hardver

GUS MAX 1MB-ra bővítve eladó! Ára: 25.000 Ft! **Marton Gábor**, 8638 Balatonlelle, Hunyadi u.31. Tel.: 06-20-349-378.

486 DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 (**Mátrai László**)

386/486-os számítógép komplett eladó. Tel.: **263-0267**, 17h után.

Vadonatúj DX4/100 486-os (4MB, 540HDD, 15"SVGA LR NI monitor) 109.900-ért eladó 2 év garanciával. Tel.: **175-3716**, 10-18h-ig.

CD írás: **137-4158.**

PC 386-os és 486-os olcsón komplett eladó. Tel.: **2159-550**, vagy 06-20-356-120.

CD-írás 2000 Ft-ért azonnal: **1570-937.**

Sürgősen eladó egy 486 DX-VLB számítógép, UMB 36 bit CD ROM. Tel.: **416-0862**, este 9-ig.

GUS 1MB és Sound Galaxy Pro 16 hangkártyák, valamint 256 kb cache alaplapba eladó. Érdeklődni: **4000-826.**

Szuper áron eladó: OS 3.0 Warp eredeti dobozos, fóliázott op.rendszer, 22 ezerért. Tel.: **403-28-77**, 17h-tól.

Eladó: 486 DX2-80, 8MB RAM, 1.2 és 1.44 FDD, Sound Blaster, monitorral vagy anélkül, 110 ezer Ft-ért. Tel.: **184-0332.**

486 DX/100 komplett konfiguráció 1 év garanciával olcsón eladó. Tel.: **291-0341.**

Vennék 486-os számítógépet, 8MB RAM-mal, 420 MB winchesterrel, teljes konfigurációt (SVGA + nyomtató), dupla FDD-vel, garanciálisat. Tel.: **(06-23) 422-090, (06-60) 347-833**.

Ilyen még nem volt! Eladó egy 386-os komplett konfiguráció 44 ezer Ft-ért! Érdeklődni lehet 17h után: Tel.: **2300-385.**

Kell egy PENTIUM olcsón? Most figyelj! Pentium, 8MB RAM, színes SVGA, 540MB winchester, 1.44 FDD, hangkártya, Sony CD, toronyház egyben eladó 188 ezer Ft-ért! Tel.: **277-3541** egész nap.

4MB/32 bites SIMM modul sürgősen eladó! Tel.: **(06-30) 496-605.**

386-os gép, színes EGA monitorral eladó. Tel.: **156-1903**, délután.

386 SX 40 color SVGA, 170 MB HDD, 1.2FDD, 2MB RAM, 512-es vezérlő, nyomtató egyben eladó. Irányár: 60 ezer Ft. Tel.: **(06-30) 503-285.**

486-os SX számítógép, VGA monitor, 4MB RAM, 40 MB winchester, Windows programok, 78 ezer Ft-ért eladó, Windows nélkül 75 ezer. Tel.: **(06-20) 459-525.**

386-os, 4MB RAM, CD ROM, hangkártya, SVGA színes monitor, extrák sürgősen eladó. Tel.: **220-4932**.

486, DX2-66 (Intel), 8MB RAM, CD ROM, 560 MB HDD, color SVGA monitor eladó. Ára: 140 ezer Ft. Tel.: **226-1013.**

Katonaság miatt sürgősen eladó 486 DX 4/100-as, 4MB RAM, Genoa video-kártya, SB hangkártya, CD ROM, ház, 2 FDD, bill., 69 ezer Ft-ért. Ugyanitt 6x sebeségű CD ROM (IDE) eladó 23 ezer 500-ért. Tel.: **407-2834.**

Eladó DX 80 processzor 5200-ért, DX 4/100-as 10.880-ért, VLB alaplap 8.800-ért, PCI alaplap 14.400-ért. Tel.: **203-4821.**

Eladó egy 386-os 2 MB RAM-mal, 140 MB HDD-vel, 1.2, 1.44-es FDD-vel, SVGA monitorral, 85 ezer Ft-ért. Tel.: **(06-30) 424-394.**

Eladó új 486 DX4-100-as PCI+EIDE, 4MB RAM, 1MVGA, 540 MB HDD, 1.44 FDD, USA bill., egér, miniház, Color SVGA, Axion LR, NI, mpr., II. monitor. Tel.: **(06-20) 436-612**, délelőtt, **295-4735**, délután.

Windows'95 magyar, gyári, eredeti csomagolásban, jogtiszta, CD-n, leírással, csak 14 ezer Ft-ért eladó. Tel.: **(06-30) 429-162.**

386-os gép sürgősen eladó: **257-2114**.

Toshiba Notebook, 486 DX-2-es eladó. Tel.: **(06-79) 423-201.**

Eladó SB 2.0 és 1 db. 486 SX processzor. Tel.: **252-4573**, 17-19h-ig.

386-os konfiguráció, színes monitorral eladó. Tel.: **156-1903**. délután

Kell egy 486-os 95-ezerért? Hívj! Tel.: **291-6966**

286-os Laptop eladó. Tel.: **(06-60) 320-431.**

Keresek RAM-ot (1 MB), kisebb winchestert, olcsó házat, vagy komplett 386-ost! Tel.: **121-4157** napközben, vagy **203-4821** délután.

Eladó: 486 DLC, 8MB RAM, 270 MB HDD, két floppy, Sony CD, GUS, multimédia ház. Tel.: **1782-903.**

Eladó egy 486-os alaplap (256k cache, Green, 3VLB, 4PCI) 10 ezer Ft-ért. Tel.: **257-7958.**

HDD, RAM eladó, kisebbet beszámítok! Tel.: **215-3502**, 11-17h-ig.

Eladó egy 386 DX-25-ös csak 15 ezerért, RAM nélkül, 12"-os színes SVGA monitor 13 ezer Ft-ért. Bp.IX.Balázs B.u.13. Tel.: **216-1890.**

Eladó egy 486 DX-2 PCI, Philips CSVGA-val, 105 ezer Ft-ért. Tel.: **121-0139** este.

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát és felbélyegzett borítékot a listámért! **Harsányi Zoltán**, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: STONEKEEP, REBEL ASSAULT II., ALIEN ODYSSEY, EUROFIGHTER 2000, THE DIG, TILT, WARCRAFT 2. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Vadiúj, eredeti PC CD-s programok eladók. Felbélyegzett válaszborítékért lista. Cím: **Hugyecz Mihály** - HSI INC. CD CENTER, 2688 Vanyarc, Tabán u. 20.

Eladó 386SX33-as 32kB cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tűs mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprinter kompatibilis; 10.000,- Ft). Cím: **Branyiczky Zsolt**, 2600 Vác, Althann u. 10. Tel.: 06-27-311-509

Eredeti PC CD-ROM programok eladók! Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio(3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Aegis: 2.500 Ft, Simtel(2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3.(4 CD): 6.000,- Ft, Keszoft1, National Parks, Tewi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft. Valamint 7 db CD-R disk (.arj.zip) 3.500,- Ft/db áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, megegyezünk... Cím: Kummer Miklós, 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.

Eladó 1 db. 386SX alaplap + alaplapra integrált ATI WONDER SVGA monitorvezérlő 512kB RAM-mal + IDE HDD, FDD controller + 4MB RAM (ez külön is). Cím: **Eberhardt Gergely**, 1181 Budapest, Havanna u. 61. XI/41. Tel.: 291-9445

Keresem a következő játékokat kicsi és nagy lemezen. Theme Park, Street Rod 2., The Perfect General 2., NETWORK$. Megvenném, esetleg elcserélném őket. **Vastag Gábor**, 3529 Miskolc, Perczel Mór u. 23. - keret kell!

PC-sek figyelem! A legújabb CD-s játékok nagy választékban, olcsón eladók. Ugyanitt PC-s játékok cseréje. Cím.: **Ifj. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Eredeti PC CD-k eladók: Command & Conquer, Crusaders, Magic Carpet 2., Mortal Kombat 3., Need for Speed, Screamer, Fatal Racing...stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 217-8812 vagy 215-1507

386DX40 + 120MB HDD + 4MB RAM + 14" SVGA monitor + 1MB VGA + 1.2 FDD + SoundBlaster 2.0 + aktív hangfal + egér + 50 db lemez. Ár: 78.000,- Ft. Tel.: 1-685-602. **Bagota Gábor**

Eredeti PC-CD játékok eladók, régiek + újak. **Joó Andrea,** Tel.: 2-855-083

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett előfizetéssel csak 2.000,- Ft)
... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 5.** (Ára: 698,- Ft, előfizetéssel csak 598,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Megoldásaim a PC ULTRA 1996/márciusi nyereményjátékaira (beküldési határidő: 96. 03. 27.

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________
5. ______________________
6. ______________________
7. ______________________
8. ______________________
9. ______________________
10. ______________________

A PC ULTRA 96/1 (februári) számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1. ARCHIMEDEAN DINASTY
2. SETTLERS
3. CHICAGO
4. ASTORIA
5. VIZUÁLIS FEJLESZTŐRENDSZER
6. (EZ KIMARADT)
7. OTHER SIDE
8. 4.30 --- 5.30
9. IT'S ALRIGHT
10. STREET FIGHTER

Könyvbarát játék: "ZÁRÓRA"

PILOT COMP JÁTÉK: 22.500,- Ft

MICROSOFT JÁTÉK:
1. radar és repülőgép
2. olajfolt
3. minden szivacs állat

A nyertesek neveit a következő számunkban közöljük.

Keresek régi, olcsó laptopot (XT286, Hercules, 20MB, 640kB...) Cím: **Hartmann Péter**, 1025 Budapest, Felsőzöldmáli út 54. vagy E-mail: Harti@ludens.ELTE.HU

Olcsón eladó: 486-os alaplap (ISA), Intel 486DX 33-as processzorral 11.000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap 7.000,- Ft-ért (AMD proci)! Érdeklődni lehet: **Tóth Csaba**, Tel: 06-30-402-936

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO STREAMER, kazettával 14.500,- Ft-ért és egy 120MB-os WESTERN DIGITAL winchester 12.000,- Ft-ért. Cím: **Endrődi Balázs**, 9023 Győr, Pusztaszeri u. 24. Tel.: 96/412-689.

Eladó 486DX 2/66 proci, 486 alaplap, S3 Truecolor Graphics Accelerator (VESA), GUS (1M) hangkártya, Sony CDV 33A CD-ROM, 1.44 és 1.2-es floppymeghajtók, 540 MB winchester (IBM): VESA LB IDE+, 1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív hangszórók, billentyűzet, baby ház. Mindez egyben, vagy külön. Várom az ajánlatokat. (Garancia majdnem mindenre van.) Tel.: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

Eladó 386SX40 (AMD) 5.000,- Ft-ért, TRIDENT 8900CL 512kB 6.000,- Ft-ért. Éreklődni lehet 18 óra után az 1-207-150 telefonon, vagy Bp. XIII. ker. Szegedi út 10. fsz. 2. alatt **Bittera Balázs**nál.

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya (kompatibilis SB PRO2-vel (8 bites, sztereo) -16 bites CD lejátszás). Hozzá eladó egy 'nagy' fejhallgató. Ára: 11.000,- Ft. Cím.: ifj. **Ivanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Mátrai László**

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128kCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14' Axion LR SVGA monitor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Sződliget, Határ út 30.

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kifogástalan állapotban eladó. HEADland chipsetes, így EMS-t tud emulálni (drivert lemezen adok) másrészt UMB-t. Ár: 5.000,- Ft, áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém. Lóczy L. u. 42/c fsz. 3.

Eredeti PC CD-k eladók: Full Throttle, Drug Wars, Chaos Controll, Flight Unlimited, FX Fighter, Stonekeep, Command & Conquer...stb. Cím.: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

REKLÁMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD , 3.5" és 5.25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Garanciális SONY dupla sebességű CD-ROM drive + eredeti REBEL ASSAULT CD eladó! (Külön-külön is) Áruk összesen 16.000,- Ft. Érdeklődni: 1-854-995 (**Tasnádi Péter**)

AMD486 DX4/120 VIA chipsetes 51SA 2VESA 3PCI alaplapban + 4MB 36 bites RAM: 49.000,- Ft, SONY CDO55 2x-es CD-ROM 12.500,- Ft, Zoltrix 14400 Voice Fax/Data Modem 11.500,- Ft. Tel.: 203-7476 (Erdősi Gábor)

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22/319-474. **Szabó Barnabás**

Egyéb

A500, 1200-AT KERESEK KIEGÉSZÍTŐKKEL, VAGY ANÉLKÜL. PC-S JOY (ORIGINAL) ELADÍ. ZOLI (TEL: **256-17-40**)

Audio CD lemezek nagy választékból eladók. **Nótin László**, Vámospércs, József A. u.53. 4287. Tel.: (06-52) 210-438.

C64-re eredeti játékok eladók, játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, számlázók, nyilvántartók stb. Válaszborítékért lista! **Földes Jánosné**, Szolnok, Markotányos u.20. 5000 (Tel.: 06-56-420-544)

Eladó C64-es kazettás magnóval, floppyval, lemezekkel. Tel.: **(06-20) 436-241.**

Eladó C64-es, floppyval, nyomtatóval, monitorral. Ára: 20 ezer Ft. Tel.: **(06-30) 408-270.**

Eladó EPSON kompatibilis német, 9 tűs mátrixnyomtató, A3, A4 leporello, új 1 éves garanciával, 13 ezer Ft-ért. Tel.: **1832-924.**

Eladó 9 tűs mátrixnyomtató, garanciával, angol, magyar, cirill. Ára: 12 ezer Ft. Tel.: **1114-302.**

Eladó: Commodore 128-as számítógép, floppy, joystick, játékprogramok, teljes konfiguráció, 13.500 Ft-ért. Tel.: **160-9675.**

Eladó SEGA Megadrive II. vadonatúj, + joystickok. 19 ezer Ft. Érdeklődni napközben: **1-762-609.**

Eladó C64 számítógép floppyval, lemezekkel, joystickkal, cartridge kártyával, irányár: 16 ezer Ft. Tel.: **132-9388.**

Macintosh Centris 650-es számítógép eladó. Tel.: **(06-30) 413-119.**

Atari 520-as számítógép, játékkal, 2 db. joystickkel, 1 egérrel, 25 ezer Ft-ért eladó. Tel.: **2302-638.**

Eladó EPSON LQ-100, 24 tűs nyomtató. Tel.: **(06-29) 344-745.**

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

Eladó: C64, C64/II, 1541 floppy, 1531 hangosított magnó, játék és fastload cartridge-ok, lemezek programokkal, C64 és 1551-es tápegységek. **Stierbach Mihály**, 1224 Budapest, VII .utca 4. Tel.: 227-22-60

C64 újdonság: Nemzeti Bajnokság. Futball Manager, magyar csapatokkal. Minden lehetséges! Lemezen 400,- Ft. Cím: **Csapó László**, 9762 Tanakajd, Tanai út 14.

Elsősegély

Lands of Lore tippek:
(Barna László, Budapest)
Nem valami új játék, de ha mindjárt itt lesz a II. rész, akkor miért ne egészítsük ki az elsőt:

- A kapcsolókat nem csak tárgyakkal lehet be/kikapcsolni, hanem nyílpuskával, vagy íjjal is.
- A mocsárban a dokinál csak kettőt kell kifizetni az elixír megfejtésére, ugyanis segít az öregember az Alsó Opinerdőből, vagy a titkár Yevlből.
- A bányában elsős szinten a kobold tábla alatt van egy kő, ha azt arrébb dobjuk és félreállunk, akkor egy újabb szakasz nyílik meg a falon.
- Egy kérdés: A bányában a kettes kulcs mellett van egy lyuk, ott nem lehet továbbjutni, vagy mégis? Ha valaki tudja, írja meg a szerkesztőségnek.
- A Fehér Toronyban Lyle-t a tolvajt engedjük el, mert nem csinál balhét. Elsőre engedjük szabadon mert..., akkor odaadja az összes aranyát és a falban hagyja a protection gyűrűjét.
- A Fehér Toronyban a szellemek ellen a zöld kard jó. Boccota kezeibe tegyük mind a kettőt.
- A Kimmeriai Vár börtönében nem szabad azokat a lényeket megtámadnunk, akiket választottunk, ugyanis ha teljesen kiirtjuk az ellenséget, akkor egy szintet kapunk. A fejek a varázslást, a csápok a harci szintet növelik eggyel.
- Kimmeriában az első szinten, ha keletről közelítjük meg a kobraszobrot, akkor nem csukódik be a fal. A rácsokat úgy tudjuk kinyitni, hogy közel megyünk és eldobunk egy tárgyat, de nem mindegy, hogy mit. A nyílpuskával és íjjal nem lehet kinyitni, de ha pl. eldobunk egy kardot, akkor igen.
- A negyedik szinten a lerakós helyen mindegy, hogy mi van rajtunk, és nem számít a többesszám sem.

Warcraft cheat kódok:
A fő kód, ami megengedi a Cheatelést: Corwin of Amber. Utána:
LEVEL NAME = a választott pályára tesz (pl.: orc12) ez csak campaign módban működik!!!
YOURS TRULY = Megnyerés!! Csak campaign módban!!!
CRUSHING DEFEAT = Csata elvesztése!!! Csak campaign módban!!!
IDES OF MARCH = kijátszás!!!
POT OF GOLD = Ad 10.000 aranyat és 5.000 fát
EYE OF NEWT = Minden varázslat
IRON FORGE = Összes technológia
SALLY SHEARS = Teljes térkép
HURRY UP GUYS = Minden gyártás, stb. gyorsabb lesz
TEHERE CAN BE ONLY ONE = Sérthetetlen egységek (kivéve egy közvetlen katapult ütése!), és 255 sérülést okozó ütések!

Theme park:
1 Milliárd dollár: készítsünk egy $. nevű file-t. (copy con $)
Ebbe írjuk bele: E 010D 77
W
Q
Készítsünk egy moole.bat file-t (copy con moola.bat)
Ebbe ezt írjuk:
@ECHO OFF
DEBUG %1<$
Ezeket a file-okat tegyük a Theme\Save könyvtárba.
Használata:
Menjünk be a save könyvtárba, és írjuk be:
Moola x.go, ahol x = becenév
Note: A .go fontos!!!

The 7th guest:
A kezdőképernyőn írjuk be:
Zaphod Beeblebrox
(A space és a nagybetűk fontosak!)
Most clickeljünk a szfinx 4 sarkára, így akárhova tudunk menni a játékban.

Clouds of Xeen tippek
(Weisz Roland, Herend)

- A **Witch Tower** felett, a felhőkön, a dny-i sarokban van egy szobor, amit ha megfogunk, ad egy szintet grátisz. Úgy lehet idejutni, hogy a (8,2)-es helyről nyugat felé 6-ot ugrunk a teleporttal. Kapunk egy "Super Explorer" awardot is.
- A **Cave of Illusion**ben a dugóhoz nem kell monumental erő, elég a fantastic is.
- Arjinak nagyon megéri segíteni, 750000 XP-t ad.
- A Xeenközi-tengeren az a bunkó halász nem Emerald Nunchakut adott, hanem egy sz*r gyűrűt. A játékban nem találtam sem Dragonspeart, sem Golemhammert, csak kardokat ezek ellen. A Dragon Lairban az urnák kidobnak, ha nem tudjuk fizetni a Dragontax-t. Egyébként öt (5) Dragon Lore van, meg egy Art of Taxation., Én a harmadikig jutottam el becsületes játékkal.
- A kút Shangri La-ban akkor is ad szintet, ha nem vagyunk 20. szintűek.

Eye of the Beholder 3.
(Weisz Roland, Herend)

- *Mauzóleum Level 3*: a karok állításában van valami logika, csak már elfelejtettem, hogy mi (he-he). Az erdő térképe két részletben lett közölve az Évkönyv'93/94-ben, de az átjáró közöttük máshol van, méghozzá a legnyugatibb fal legdélibb sarkában (az első részleten gyk.). Amikor az öreg szellem könyvei közül kell választani, a varázsló nagyon örül a Book of Arcane Deeds-nek. (Ha itt helyesen választ, a karakter kap egy szintet is.)
- A *Mage's Guild Level 2*-n az 5-ös helyen van egy Cloak of Protection +3 is.
- *MG Level 4*: a +4-es tőrt Ocnor-nak hívják, nem Demar-nak.
- *Templom Level 1*: azt a fekete pudingot Living Muck-nak hívják, és nem hat rá sav, méreg, villám, a tűznek ill. Magic Missile-nak pedig felező hatása van rajta.
- *Templom Level 2*: a 23-as pont előtti mező forgató hatását elkerülhetjük, ha varázsolunk egy Bless-t. Ez oda van írva a mező előtti táblára.
- Hát, tényleg nem adott túl sok XP-t a progi. A new partymban a varázslóm 12 szintű lett csak (tehát az egész játék alatt csak egy szintet lépett.

DoT

Oldalazzunk PageMaker 6.0-ban!

A Publish cimű, a számítógépes kiadványszerkesztés fenegyerekeinek szóló amerikai szaklap tavaly decemberi számában egybegyűjtötte azokat a termékeket, melyek véleményük szerint az elmúlt évben a legtöbbet tették a nyomdatechnika fejlődése érdekében. A cikk mindjárt elsőként a PageMaker tördelőprogram új 6.0-ás változatát méltatta. Most, hogy rangjához illően felkonferáltam e számunk vendégét érdemes kicsit családfájával is megismerkednünk.

A PageMaker-t készítő Aldus céget tavaly felvásárolta az Adobe. A DTP területén ők pedig kikerülhetetlen nagyhatalom. Érdemeik közé sorolandó a nyomdai előkészítésben egyeduralkodó PostScript oldalleíró nyelv kifejlesztése, mely a PC-től a Macintosh-on át a UNIX-ig minden platformon megtalálható. Továbbá olyan joggal népszerű programokkal is büszkélkedhetnek mint a PhotoShop képfeldolgozó- vagy az Illustrator rajzprogram. A listát hosszan folytathatnám, de egy bizonyos: a két cég összeolvadása mindenképpen számunkra is előnyös, hiszen ezáltal a PageMaker és a többi Adobe istállóból származó program adatcseréje még gördülékenyebbé vált.

A programok használatakor bennem mindig kialakul egy személyes kép a készítőikről. Pl. a Corel cég alkalmazásaiban ötletesebbnél ötletesebb funkciók százaival kápráztatja el felhasználóit, a bökkenő csak az, hogy ezek közül alig működik valami. Ilyenkor egy kapzsi zseni jut az eszembe, aki tömérdek kíváló gondolatából egyet se dolgoz ki rendesen, mondván kínlódjon vele, akinek kell. A PageMaker esetében ez mindig is másként volt. Ő egy igen céltudatos, sok szempontot mérlegelő tudós elme. Mozdulatai rutint sejtetnek, ritkán szólal meg, de akkor biztosak lehetünk szavai súlyában. A mindennapokban ez úgy nyilvánul meg, hogy a funkciók rendkívül átgondoltak, kézreállnak, hibátlanul és gyorsan működnek.

Mint az életben...

A PageMaker koncepciója a valós élethelyzet utánzásán alapszik. Egy íróasztalon lévő papírra helyezhetjük el az oldalépítő elemeket.

A munkamenet a következő: A program elindítása után megadjuk a létrehozni kívánt dokumentum oldalméretét, margóját és terjedelmét (ezen paramétereket szükség esetén bármikor megváltoztathatjuk). Egy oldal vagy oldalpár képe jelenik meg, melyre tetszés szerint gépelhetünk szöveget, helyezhetünk el képeket, grafikai elemeket. A pontos illesztést nyomtatásra nem kerülő segédvonalak segítik.

Mindez már a legelső változatban is így volt, csak a lehetőségek tárháza valamint a funkciók szabadságfoka növekedett. Tördelőprogram létére rendkívül fejlett szövegszerkesztési funkciókkal is rendelkezik. A betű színétől a típusáig bármilyen szempont szerint képes keresni ill. kicserélni szöveget. Külön installálható szótárakkal el tud választani ill. helyesírást tud ellenőrizni. Lehetőség van továbbá automatikus tartalomjegyzék ill. index készítésre is, hogy csak a fontosabbakat említsem. Az oldalkialakítás terén minden elképzelést megvalósíthatunk. Akár 1 m^2-es lapot is definiálhatunk. Betűt 4-től 650 pontig méretezhetünk, ill. 5-től 250%-ig keskenyíthetünk, szélesíthetünk. A soresést tizedpontonként adhatjuk meg, csakúgy mint a bekezdések között is századmiliméternyi pontossággal állíthatunk távolságot. A kiadványban gyakrabban előforduló beállításegyütteseket pedig stílusokként menthetjük el, melyet bármely bekezdésre egy gombnyomással alkalmazhatunk.

Újítások

A 6.0-ás változatban több mint 50 nóvum jelent meg az előző verzióhoz képest.

A színkezelés több területén is jelentős előrelépések történtek. Integrálták a Kodak színkezelő rendszerét, mely a különböző beés kimeneti eszközöket hivatott színhelyességre bírni. Bár hazai viszonylatban kétlem, hogy egyhamar szükség lesz rá, de lehetőségünk van az ún. HI-FI color gazdagabb színvilágát is használni, mely ma a nyugati nyomdatechnika egyik legújabb vívmánya. Közvetlenül importálhatunk Kodak CD formátumú képeket is és programon belül színbonthatjuk azokat.

A grafikai ill. szöveg elemeket immár csoportosíthatjuk, elhelyezkedésüket automatikusan egymáshoz igazíthatjuk, a programon belül készített zárt alakzatokkal akár maszkolhatjuk is, ill. a cikk elején említett szorosabb együttműködés keretében, akár TIFF képformátumban is közvetlenül támogatja a PhotoShop-ban készített maszkokat. Magyarra fordítva egy bittérképes képet nem csak négyzet alapban importálhatunk, hanem tetszőleges részét átlátszóvá tehetjük.

Az oldalkialakítás során 256 különböző mesteroldalt definiálhatunk az egy állományon belüli maximum 999 oldal számára. Aki most elkeseredik, mert éppen egy 38 kötetes, egyenként 1000 oldalas lexikon tördelésére kapott megbízást, ne csüggedjen, mert az állományokat össze lehet fűzni, s a program képes az így kialakult együttest oldalszámozás, tartalomjegyzék, index tekintetében együtt kezelni.

Az újítások közül azonban mindenképpen megkülönböztetett figyelmet érdemel a PDF és a HTML formátumok támogatása, mely segítségével hordozható ill. Internetre szánt elektronikus kiadványokat is készíthetünk!

Mi hiányozhat még?

Sajnos a színátmenetek létrehozására változatlanul külső programot kell igénybe vennünk, s a téglalapok lekerekítését, a vonalak szaggatottságát is csak megadott mintákból választhatjuk. A programhoz önálló alkalmazásként mellékelt táblázatszerkesztő is hagy azért némi kívánnivalót. Ezeken segíthet a PageMaker nyitott rendszere, mely lehetővé teszi célprogramok rendszerbe illesztését (Plug-in technológia), a szükséges területeken izmosítva programunkat.

Szükségletek

A program nem szenved étvágytalanságban. Minimális konfigurációs igénye Windows 95 esetén 486-os processzor, 8 MB RAM, 24 MB szabad hely az installációhoz, VGA monitor, egér.

Bár kifejezetten a Windows 95 operációs rendszerhez tervezték, 32 bites kiegészítéssel (rajta van a programlemezen) Windows 3.1-en is hajlandó működni. Ebben az esetben azonban RAM igénye 10 MB-ra nő és a 2.5-ös verziójú táblázatszerkesztő helyett a korábbi verzió telepítődik.

Őszinte vallomás

Soraimat – legnagyobb sajnálatomra – egyetlen a program értékesítésében érdekelt cég nem honorálja, elfogult szavaimat kizárólag többéves felhőtlen házasságunk mondatja velem. Magunk között legyen szólva, a konkurens Quark cég XPress programjának jólfejlett szolgáltatásai próbára tették hűségemet, de az új verzió sokmindenért kárpótolt. Gyakorlatilag a PageMaker behozni látszik lassú fejlesztéséből fakadt hátrányát, s több területen meg is előzi riválisát. Nyugodt szívvel ajánlhatom a legbonyolultabb újságok tördeléséhez is.

Következő alkalommal a PC-s világ legelterjedtebb vektorgrafikus programját, a Corel Draw 6.0-ás változatát fektetjük bonckés alá.

Marácz Csaba



A PhotoShop-ból importált TIFF file maszkja (Clipping Path) is megmarad.
(Megfigyelhető ahogy a fotó szabálytalan alakzatban takarja ki a főcímet.)



Az előző részben villámgyorsan áttekintettük a Net különböző szolgáltatásait. Ebben a részben egy kevés technikai részlet következik, majd az elektronikus levelezést (e-mail) vesézzük ki.

A Hálózat alapvetően egy csomagkapcsolt valami. Ez annyit tesz, hogy minden egyes üzenetet vagy bármilyen forgalmazandó adatot először kis csomagokra bontanak. Minden egyes ilyen csomag kap egy fejlécet, amiben benne van a feladó és a címzett azonosítója is. Ezután ezeket a csomagokat beleszórják a hálózatba. Minden egyes útválasztó, amin áthalad a csomag, ilyekszik a címzett felé továbbítani a csomagot, ami végül megérkezik. Az útvonalválasztók nagyjából tudják minden egyes gépről, hogy merre kell továbbítani a feléje küldött csomagot. (Mindenazonáltal ez egy igen bonyolult dolog, és borzasztó nagy sebességet igényel, ezért az útvonalválasztók, angolul router-ek igen gyakran csillagászati összegekbe kerülnek.) Mivel igen különböző utakon mehet át egy-egy csomag, igen gyakori, hogy pl. 10 közvetlenül egymás után küldött csomag teljesen véletlenszerű sorrendben landol a fogadó gépen. Ez nem probléma, mert a csomagok fejléce tartalmazza azt is, hogy ő éppen hanyadik csomag volt. Előfordul az is, — például hálózati túlterheltség miatt — hogy egy csomag elveszik. Ilyenkor egészen egyszerűen újraküldik a hiányzó csomagot. Ezzel a megoldással rendkívül bonyolult — egy-egy pont között rengetegféle út van — hálózatokon lehet viszonylag egyszerűen forgalmazni.

Mindehhez szükséges még, - mint említettük - a Hálózat minden egyes gépéhez egy azonosítót adni. Ezért a Net-en minden gépnek van egy 32 bites IP címe, amit négy számmal szokás kifejezni, így:
127.0.0.1

Szerencsére nem ilyeneket kell megtanulni, hanem neveket - minden gépnek lehet egy neve, mondjuk
server1.foo.org

Ezeket a neveket számokká egy ún DNS (**D**omain **N**ame **S**erver) fordítja át. Ez is egy szolgáltatás, amit mindig használunk, de majdnem láthatatlan. Van még egy jó trükk benne: olyan gépeknek is lehet neve, aminek NINCS saját IP címe, de van egy másik gép, ami gyűjti a levelezést. Ilyenkor csak levelet lehet küldeni az adott névre. Így ma már minden elektronikus levelezőrendszer elérhető az Interneten keresztül.

Egy felhasználó e-mail címe pedig a felhasználói nevéből és a gépének nevéből (vagy számából) áll össze elérni, mondjuk így:
pcu@hungary.net

Ez éppenséggel a mi email címünk. A felhasználói nevünk *pcu*, ezzel és egy titkos jelszóval tudunk belépni. Az elektronikus postafiókunk az omega.hungary.net gépen található — amiből mindjárt ki is derül, hogy ez esetben éppen az előzőekben említett "levélgyűjtő" géppel van dolgunk.

A cím vége elárulhat valamit arról, hogy az adott illető hol is tartózkodhat. Ez általában ugyanis az ISO országkód. (Pl. Magyarországon .hu) Sajnos az USA-ban nem ezt használják, típus szerint vannak csoportosítva a gépek:

edu	Oktatási intézmény
org	Non-profit szervezet
com	Valamilyen cég
net	Általában nemzetközi hálózat, sok szolgáltató világszerte választja ezt a neve végének.

Egy másik, mostanában terjedő osztályozás a jobbról számított második "szó" alapján történik. Két példa erre:
demon.co.uk
ftp.univie.ac.at

A "*co*" kereskedelmi (*commercial*), az "*ac*" (*academic*) pedig valamilyen oktatási intézményt jelöl. Tehát a *co.uk* végződés az feltehetően egy angliai céget, az *ac.at* pedig egy ausztriai oktatási intézményt jelöl. Ez utóbbinál az "*uni*" tagból pedig sejthető, hogy egyetemről van szó. Ezek persze csak szokások - van olyan amerikai gép, aminek *.us* a vége, és van olyan taiwani egyetem ahol *edu.tw*-re végződik a gépek neve.

Ha egy levelet szeretnénk írni, ahhoz kell valamilyen levelezőprogram. Lehet anélkül is, de azt nem normális embernek találták ki... A **Net** általános hibája, hogy a különböző protokollok több-kevesebb sikerrel viszonylag könnyen átverhetők. Bármilyen programot is használjunk, az ős-**Unix mail**-t vagy Windows alatt futó **Eudora**-t, lesz néhány dolog, ami mindegyikben közös. Ezt magyarázhatnám inkább el az egyes programok helyett, mert azok nagy száma amúgy is lehetetlenné teszi a részletes leírások készítését. Viszont, ha már tisztában vagyunk az alapfogalmakkal, akkor gond nélkül használhatunk bármilyen programot.

Egy üzenet megírásakor mindenképpen megkérdezi, hogy kinek megy a levél, ezt általában a **To:** felirat után írhatjuk. Ezután lehetnek más kérdések, promptok is, de ami lényeges az a **Subject:** felirat. Ide kerül levelünk tárgyköre. Ide igyekezzük néhány szóval összefoglalni a levelünk lényegét. Ezután beírhatjuk a levelünk szövegét. Ha nem szöveget, hanem egy file-t szeretnénk küldeni, akkor két választásunk van: vagy a régebbi *UUencode-UUdecode* módszerrel elkódoljuk, majd a címzett visszakódolja. Vagy az újabb *MIME* kódolást vetjük be - ez nagyobbrészt automatizált és ráadásul Internet szabvány is. Az automata működés azt jelenti, hogy jó esetben egyszerűen az **attachment:** prompthoz begépeljük a file nevét, és már kész is. A címzettnél - megint csak jó esetben, ha van mime dekóder az őáltala használt gépen - automatikusan megtörténik a dekódolás. Ez utóbbi módszer előnye még, hogy a fejlécéből kiderül, hogy milyen típusú objektum. Tehát ha kép, akkor - jó levelező program esetén - automatikusan egy képnézőt hív; ha hang, akkor kérésre lejátsza stb. A jövőben pedig, amikor mozgókép érkezik, akkor azt kezdi el vetíteni...

Említettem már, és igen lényeges, hogy az Interneten közvetlenül nem elérhető gépeknek is tudunk levelet küldeni. Ilyen például a **Compuserve** vagy a **FIDOnet**. Erről szól egy *Inter-Network Mail Guide* ami elérhető ftp-vel az *rtfm.mit.edu* címen vagy egy
mail-server@rtfm.mit.edu
címre írt levélben. A törzsbe írjunk annyit, hogy
send usenet/news.answers/mail/inter-network-guide

Így manapság ha valaki azt mondja, hogy "on-line" elérhető, vagy hogy az Internet-en van, az gyakran mindössze annyit jelent, hogy e-mail útján kapcsolatot tudunk teremteni vele.

Az e-mail egy másik formája a levelezési lista. A lista általában egy adott témában levelező emberek listája. Ha valaki ír a listára egy levelet, azt minden címzett megkapja. Ez nagyon hasonlít a **Usenet**-hez, de van egy alapvető különbség: egy Usenet csoport létrehozása messze nehezebb, mint egy levelezőlistáé. Kis létszám, szűkebb érdeklődés esetén nincs értelme egy Usenet csoportnak. Egy levelező lista ideális lehet, pl. egy cégnek, aki kapcsolatot szeretne tartani ügyfeleivel. De például egy nemzetközi projekt-et is szépen össze lehet fogni a segítségével. Vagy egy másik példa: folyik egy ingyenes DOS klón fejlesztése. Az a pár ember, aki ezzel foglalkozik a világ legkülönbözőbb pontjain soha nem látta s valószínűleg nem is fogja soha látni egymást. Egy levelezési lista segítségével mégis könnyedén össze lehet hangolni ezt a munkát: ötleteket, a főbb kérdéseket lehet egyeztetni... A legnagyobb ilyen listák külön hálózat, a **BITNET** gépein futnak. Ezek címzése általában igen egyszerű. A gépek neve általában egyetlen szó, és az Internet címet úgy képezzük, hogy utánaírunk egy *.bitnet* végződést. Például a *miamiu* nevű gépnek az Internet címe *miamiu.bitnet*. Ha az adott gépen fut *listserv* - ez igen gyakori -, akkor a *listserv user*-nek írjunk. Például a *listserv@miamiu.bitnet* címre írjunk.

Egy listát kezelő gépnek írt levelünk általában a következőképpen néz ki: nincs tárgya, a subject sor üresen marad. A levélbe annyit írunk:
subscribe lista_neve valódi_név

Lemondani egy listát általában az
unsubscribe lista_neve
paranccsal lehet. A legtöbb ilyesfajta program ha egy olyan üzenetet kap, amiben csak a "help" szó szerepel, akkor elküldi a használati utasítást. A *Bitnet listserv*-ek még sokkal többre is képesek. Például tárolhatják a listát és ezt kereshetjük a későbbiekben. Kérhetünk információt az összes *Bitnet* listát, de ez BORZALMAS hosszú. Írjunk egy levelet valamelyik Bitnet servernek, mondjuk a *listserv@bitnic.educom.edu e-mail* címre. Hohó! Hát ennek nem is bitnet a vége! Tényleg nem - ez a gép a **Bitnet-Internet átjáró**. Ha valamelyik Bitnet gép - ez ma már igen ritka - nem hallgatna a bitnet-re végződő nevére, akkor például a következő eljárást kell követnünk:
listserv%miamiu.bitnet@bitnic.edu com.edu

Tehát **a @ jelet %-ra cseréljük,** majd az egész után pottyantunk egy *@bitnic.educom.edu*-t. Ezzel a %-jellel néha találkozhatunk - ez olyan gépet jelent, ami nem az Internet része, nincs regisztrált neve. Szóval írjunk egy levelet a *listserv@bitnic.educom.edu* címre:
list global

Ezután megkapjuk életünk egyik leghosszabb elektronikus levelét...

Egy igen komoly problémája van az elektronikus levelezésnek. Gondolom, már jó néhányan rájöttek, mi az. Mivel a Hálózat központi felügyelet nélküli, ezért központi telefonkönyv sincs. Így valakit megtalálni néha roppant nehéz lehet. Vannak különböző "telefonkönyvek", de ha csak nem ütközik valamilyen akadályba, egészen egyszerűen hívjuk fel telefonon az illetőt, és kérdezzük meg az e-mail címét! (De gondosan nézzük meg előtte a névjegyét, mert lehet, hogy rajta van...) Ezzel sok gondot tudunk magunknak megspórolni, mert az alábbi módszerek messze nem garantálják a sikert.

Egy nagyon fontos dolog!! Ne hozzuk nyilvánosságra senkinek se az e-mail címét annak előzetes beleegyezése nélkül! Ha egyszer nyilvánosságra hoztunk egy e-mail címet, ak-

kor azt ezrek és ezrek olvashatják, és küldhetnek akár csak viccből is e-mailt annak az embernek.

A legtöbb felhasználó nem szokott örülni párezer váratlan és felesleges levélnek... Ha ez a gyakorlat elharapódzik, akkor pedig mindenki meg fogja kísérelni, hogy az ő címe ne legyen benne ezekben az adatbázisokban, s még nehezebb lesz megtalálni valakit. Lássuk magukat a telefonkönyveket!

Ezek közül az egyik a **Usenet**-en alapszik. Eltárolja mindenkinek a nevét és az e-mail címét, aki valaha Usenet cikket írt. Az e-mail címe:
mail-server@rtfm.mit.edu

A levél tárgyköre üresen maradhat, a szövege egyszerűen:
send usenet-addresses/név

A név-be írjunk bele minden olyan szót, ami esetleg segíthet. Pl. ha éppen az *MIT*-n keresünk valakit, akkor ne csak a nevét, hanem azt is írjuk oda, hogy mit stb. A keresési algoritmusa "fuzzy", tehát nem kell mindegyik szónak stimmelnie, de minél több stimmel, annál valószínűbb, hogy megkapjuk az adott találatot. A rendszer nem küldi meg az összes címet, maximum 40 címet. Az összes elküldése iszonyú nagyságú leveleket eredményezne, legtöbbször teljesen feleslegesen.

Egy másik szolgáltatás a **whois**. Jó esetben ez a "whois" paranccsal elérhető a host-unkon. A whois - nagy ritkán "**nicname**" - parancs szintaxisa igen egyszerű:
whois <név>
A <név> helyére ugyanúgy írjunk be minél több információt a keresett személyről. A
whois -h <host> <név>
paranccsal más whois site-ok is elérhetőek (néhány whois site-t ld. alább). Ha ez a parancs nem érhető el, akkor a
telnet whois.internic.net whois
parancsot adjuk ki. Az európai *whois site* a *whois.ripe.net.*

Egy whois server listát *Matt H. Power* állított össze. Az ő címe *mhpower@athena.mit.edu.* A lista ftp-vel is elérhető a *sipb.mit.edu* hoston */pub/whois/whois-servers.list* néven.

A kereskedelmi szolgáltatók listái a World Wide Web-en érhetők el.

A **Four11** elérhető az *info@four11.com*-on vagy a *http://www.four11.com/*címen. Ne ijedjetek meg az ilyen címektől, még lesz szó róluk.

A *http://www.lookup.com/*-t is érdemes meglátogatni. Az alapszintű keresés mindenkinek ingyenes. A tagok pedig kifejezésekre is kereshetnek, ebben a pillanatban azonban még a tagság is ingyenes.

Az e-mail ismertetés végén szusszanjunk egy picit, és lássunk egy kicsit könnyebb dolgokat! Ezek a **smiley**-k, mosolygók. Mivel csak 7 bites szöveget lehet átküldeni, ezért a metakommunikáció nagyon hiányzik. Pontosabban csak hiányozna! Már igen régen felismerték, hogy a testbeszéd hiánya igen ostoba félreértésekre adhat okot - viccnek szánt megjegyzéseket komolyan vehetnek stb. Ezért kitalálták (valószínűleg *Scott E. Fahlman, sef+@cs.cmu.edu* találta ki 1981-ben) a következő jelet:
:-)

Most döntsd balra a fejedet, és úgy nézd meg! Látod már, ugye? Nos a másik "alap" smiley a
:-(
Ez a szomorú mosolygó. (Szép kis szókapcsolat!) Ha kapsz egy levelet: "Beszélnünk kéne :-(" akkor készülj fel arra, hogy nem éppen jó hírekről akarnak veled cseverészni

;-)	Ez a "hunyorító" smiley. Általában valami huncutságra utal
:-<	Igazán szomorú vagyok
:->	Gúnyos, maró megjegyzés
>:->	Igazán ördögi megjegyzés volt
>;->	Az Ördög vett rá, hogy ezt tegyem!

Szinte mindegyiket írhatjuk "balkezesen":
(-:)-: (-;
Vagy rövidítve, orr nélkül:
:) (: :)
:D Nevetés

Ezeken kívül százával vannak jobbnál jobb mosolygók. A legtöbb láttán az ember halálra röhögi magát... Ilyenek:

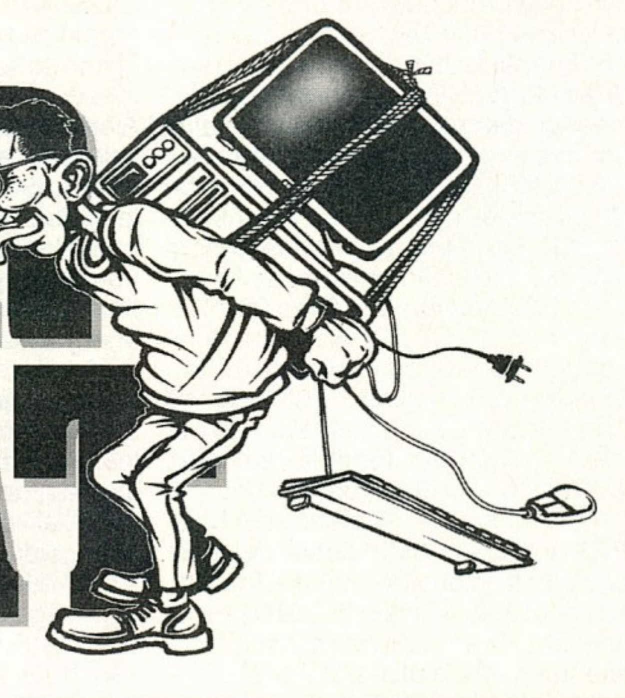
8-)	A user szemüveges
[:-]:	Frankensmiley
:-[	Vámpír smiley.
:-E formában is előfordul.	
=|:-)=	Abraham Lincoln
+-:-)	Pápai smiley
*<:-}	A télapó
:'(	A user sírvafakadt (hüpp!)

Ez néha annyira elfajul, hogy külön kis egysoros rajzocskák készülnek:
@)-',—>—,'—>—
@)—>——>—>—

Ezekre már rá kell jöjjetek ennyi smiley után. A megfejtés a következő számban.

WT Pooh

USER ROVAT

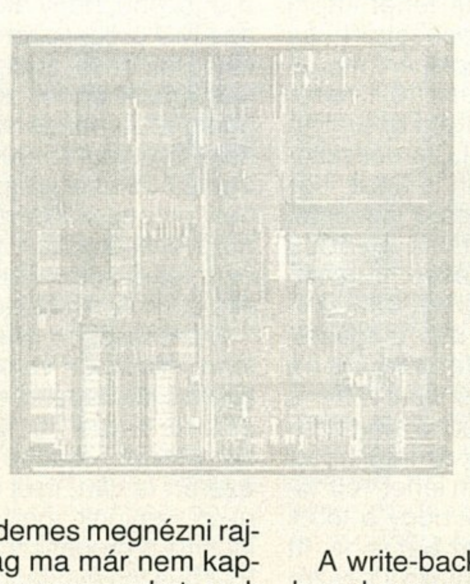


Processzor & Co.

A játékokhoz - és gyakorlatilag minden más programhoz is - egyre nagyobb szükségünk van nagy teljesítményű processzorokra, pedig valójában nem a számítások és a konkrét feladatok emésztik fel processzorunk kapacitását, mint azt valaha tették. Manapság a kényelmes környezet előállítása a processzor számára a legnagyobb munka. Abban viszont mindenki egyetért, hogy a munka kényelmesebbé tételében nem ismerünk határt. Érthető tehát, hogy mostani gyorsan változó világunkban egyre szívesebben cseréljük le használt alkatrészeinket. Az árak zuhanása szintén segít a döntésben. De vajon ismerjük-e egyáltalán azt, amit venni szándékozunk? Legtöbb esetben ez nem így van, de ez nem szokott problémát jelenteni. Ezzel szemben egyre sűrűbben lehet panaszokat hallani, hogy ez vagy az a processzor vagy más alkatrész nem működik. A magyar számítógép-kereskedők hozzáállása pedig igencsak kritizálható, az egyszerű bolti eladók gyakorta elcsodálkoznak egy-egy kérdés hallatán, ezzel szemben a még náluk is kezdőbbekkel nem mindig bánnak kíméletesen.



Kanyarodjunk vissza a processzorokhoz. Egyremásra hallani információkat arról, hogy a processzorokkal (és alaplapokkal) kapcsolatos visszaélések mekkora károkat okoznak. Fontos tehát tudni, hogy ha veszünk egy processzort, mit érdemes megnézni rajta. Gyakorlatilag ma már nem kaphatunk 5 voltos processzorokat, csak igen ritka esetben. Első dolgunk tehát az, hogy megvizsgáljuk alaplapunkat, bírja-e a 3 voltos processzorokat is. Az új alaplapok természetesen már felkészültek ezekre a processzorokra, melyek előnye, hogy 44%-kal kevesebb áramot fogyasztanak, mint egy 5 voltos társaik. Ez valójában nem csak a villanyszámlánk miatt fontos, hanem azért, mert ezzel együtt kevesebb hő disszipálódik, ami processzorunk élettartamára is jótékonyan hat. Ha alaplapunkhoz feltétlenül 3 voltos processzort akarunk illeszteni, de nem bírja, akkor elvileg létezik 5v-3v konverter, de ezt Magyarországon még nem láttam. Így ebben az esetben egy új alaplap vásárlása tanácsolható.



Első helyen nézzük meg a processzorgyártásban második helyen álló AMD processzorait. Az AMD 486-os processzorait két csoportba oszthatjuk, az első a standard processzorokat tartalmazza a másik az ún. enhanced processzorokat. A kettő között a különbség a belső gyorsítótár (cache) szervezésében van, a standard processzorok ún. write-through cache-et tartalmaznak, míg az enhanced sorozatban writeback cache van.

A cache szervezése

A cache 3 fő részből áll. A tag memória a cache-ben tárolt adatok valós memóriabeli címeit tartalmazza. A cache memória általában 16 byte nagyságú sorokban tartalmazza a gyakran használt adatokat. Az utolsó egység pedig csak arra való, hogy megkeresse a kívánt adatot.

A write-back cache úgy működik, hogy ha megváltoztatunk egy adatot a memóriában (tehát megpróbál a processzor megváltoztatni), akkor az először a cache memóriában változik meg, és csak egy idő után kerül át a rendes memóriába. A write-through cache ezzel ellentétben rögtön visszaírja a változást a memóriába. A különbség tehát, hogy a write-back cache esetén a memória tartalmazhat olyan adatot, amely valójában hamis. A write-back módszer viszont ezáltal gyorsabb, hiszen a visszaírást máskor is el tudja végezni. Ha a processzor azonban egy nem visszaírt adatot kíván feldolgozni, akkor mindig megvárja a visszaírást, a biztonság kedvéért. A write-back cache a tag memóriában egy ún. dirty biten tárolja az egyes 16 byte hosszú sorokról, hogy szükséges-e a visszaírásuk, azaz módosítva lettek-e.

A cache címmemóriája, a tag memória még magánál a cache memóriánál is gyorsabb, hiszen a cacheből először ki kell választani, hogy hol is van az az adat, amit fel akarunk használni. A tag memória nagysága azonban nem csak attól függ, hogy mekkora a cache memória gépünkön, hanem attól is, hogy mekkora a RAM nagysága. Így aztán elképzelhető, hogy alaplapunk tökéletesen kiszolgálja a benne levő memóriát, de amikor a memóriát (RAM) bővítjük, már nem lesz elegendő a tag memória, így csak a cache kikapcsolt állapotában működik a gép.

Egy alaplapon általában két cache található, az első a processzor belsejében, a második az alaplapon. A processzor belső cache-ével nem szokott gond lenni, de a külső cache már manipulálható. A BIOS kiírását ugyanis könnyű átállítani, így főleg régebben cache nélküli alaplapok is megjelentek, melyek kiírták ugyan, hogy van bennük cache, de az gyakorlatilag nem működött. A tag memória hasonlóképpen manipulálható, de ezzel kapcsolatban főként igen nagy memóriák esetében lehetnek gondok (pl. túl kevés a tag a RAMhoz képest), és 32 megabájt memóriánál már márkás alaplapot is beszerezhetünk, melynek dokumentációja korrektül elkalauzolhat minket. A processzor belső cache-ét szokták primary vagy level 1 cache-nek hívni, a külső természetesen a secondary vagy level 2 cache. Többek panaszkodtak, hogy új processzoruk nem működik megfelelően. Egyes programok, pl. **3D Studio** lefagynak, míg mások rendesen működnek és a probléma megoldásában csak a belső cache kikapcsolása segít. A probléma okozója, hogy az adott alaplap nem képes rendesen lekezelni az enhanced processzorok belső write-back cache-ét. Mivel azonban pl. az AMD enhanced processzorok mindkét cache szervezést támogatják, általában orvosolható a probléma, de legrosszabb esetben az alaplap lecserélése a hiba javításának egyetlen módja.

Az AMD standard 486-os processzorok jelenleg DX2-66, DX2-80, DX4-100, DX4-120 típusokban léteznek. Mindegyikük 8 kilobyte belső cache-et tartalmaz. A processzorok 3.45 +/- 0.15 volton működnek. Jelzésük NV8T . Az enhanced processzorok ugyanezeken a frekvenciákon működnek. Ezekben azonban kiválasztható cache van. A processzor egyik lábán lehet eldönteni, hogy a write-back vagy a write-through cache legyen bekapcsolva. Ezek a processzorok szintén 8 kilobyte belső cachet tartalmaznak, de a write-back cache esetenként lényegesen gyorsabb lehet, mint a standard sorozat write-through gyorsítótára. Az enhanced sorozat támogatja a 2 lábas SMI (System Management Interrupt) energiatakarékossági funkciót. A processzorok szintén 3.45 +/- 0.15 volton működnek. Ezek az enhanced processzorok az SV8B jelölésűek. Az Intel processzorok 16 kilobyte belső cachet tartalmaznak, de ez régebben write-through cache volt, a sebesség megítélése így nehéz dolog, talán nemsokára bővebb sebességtesztet is olvashattok oldalainkon.



Fontos tudni, hogy a manapság elterjedt PCI busz maximális sebessége 33 megahertz, és pl. a DX4-120-as processzor, mivel órajel háromszorozó, 40 megahertzes külső (busz) órajellel működik. A PCI busz így vagy továbbra is tud működni 33 megahertzen, vagy pedig órajel felezéssel



20 megahertzre csökken az órajele. Ez szintén az alaplaptól függ, természetesen a 33 MHZ-es frekvencia a kedvezőbb, de ezt nem minden alaplap támogatja.

Mi van a borítóra írva?



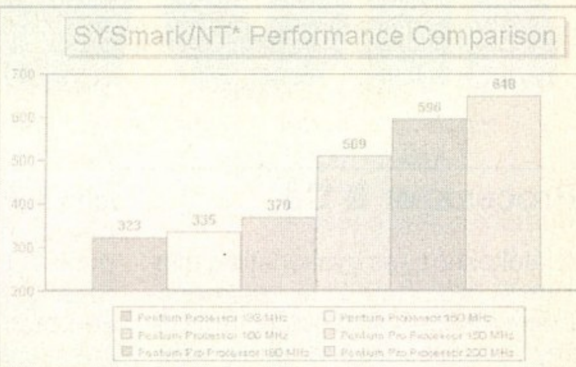
Az eladóknak illene tudniuk, hogy processzorukon a feliratok mit rejtenek. Újabban a processzorok feliratait ráadásul manipulálják is. Ez főleg a Pentiumokra igaz, ahol az alján beírt frekvenciaadatot tudják módosítani. Ezeket a processzorokat ugyanis egységesen gyártják, és csak kész állapotban döntik el, milyen sebességen működnek biztosan jól. Ez általában egy alulméretezés, nehogy gondot okozzon bármi is. Gyakori trükk keleten a teljes újraírása az adatoknak, esetenként pedig az adat matricával történő leragasztása. A probléma pontosan az, hogy egyes processzorok ténylegesen viselnek matricát, elsősorban a garancia jelzésére, és az egyszerű vásárló nehezen tudja megkülönböztetni az eredetit az álcától. Ezen a fronton a jövőben lényeges előrelépések várhatóak, de ez még elég képlékeny dolog. Így tehát szegény vásárló csak magára hagyatkozhat a keresésnél. Az AMD processzorok feliratai első látásra egy nagy AMD jelből és feliratból, valamint egy WIN '95 (régebben sima Windows) kompatibilitást mutató jelből állnak. Ezen kívül találunk egy ilyesmi jelölést: AM486 DX4-120, ami ugyebár egyértelmű. Alatta az ún. OPN található. pl. A 80486 DX4 - 120 S V 8 B . Az első betű a tokozást jelöli (A-normál PGA; S-SQFP). Az ezutáni szám megint egyértelmű. A DX4 felirat az órajel belső háromszorozását jelenti, a DX-2 a duplázást, de ezt valószínűleg szintén mindenki tudja. A következő szám a belső órajel, ami 66,80,100,120 MHZ lehet, a külső órajel rendre 33,40,33,40 MHZ. A következő betű S esetén Enhanced , N esetén Standard processzort jelöl. A V jelentése az, hogy a processzor 3.45 +/- 0.15 volton működik (az I/O 5 volt tűrő).A 8 a 8 kilobyte belső cache-re utal. Az utolsó betű B ha Write-back cache van benne, T ha Write-through cache-sel rendelkezik. Az OPN felirat alatt egy változat és dátumkód szerepel. Legalul még egyszer szerepel a frekvencia, és a szükséges tápfeszültség nagysága. Az új, 5x86-os széria OPN jelölése a következő: AMD - X5 - 133 A D W. Az AMD - X5 a termék családját jelöli, a 133 az órajelet. az A betű PGA tokozást jelöl, illetve helyette egy S betű jelentene SQFP tokozást. A D betű 3.45 voltos működést jelent, helyette F betű 3.3 voltos működést jelentene. Az utolsó betű, a W 55 C fokos maximális tokhőmérsékletet, annak helyében Y betű 75 C fokos tokhőmérsékletet jelöl. A processzoron elhelyezett felirat 55C fokos hőmérsékletnél '*heat sink and fan required*', míg a nem annyira érzékeny 75C-nál '*heat sink required*'. Az SMM-et (energiagazdálkodás) a

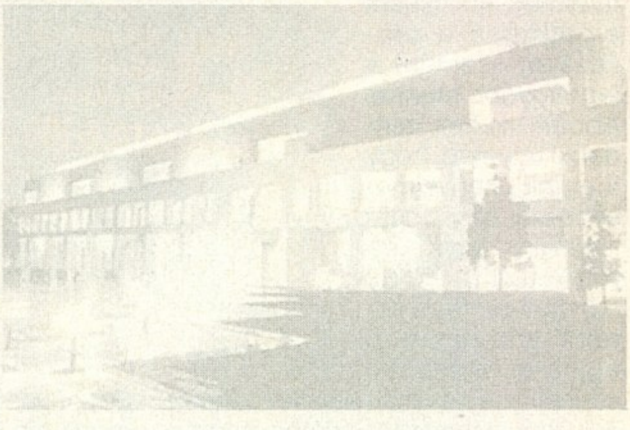


standard sorozat nem támogatja, az enhanced és az 5x86 igen.

Mi újdonság az AMD gyárban?

Az AMD az év végén több újdonsággal jött elő. Az első, hogy jelentősen fejlesztik a flash memóriák technológiáját. Ez az átlag PC felhasználónak is jó hír, hiszen egy alaplapnál vagy modemnél nagyon hasznos lehet ennek beépítése. Első részről áramfelhasználása is kicsi, ezért gyakorta használják a flash memóriákat notebookokban, másrészről ha a BIOSt nem ROMként, hanem flash memória formájában építik a gépbe, akkor software segítségével tudjuk frissíteni, és ma ez szükséges is. Alaplapvásárlásnál már ma is jól meg kell nézni a BIOS chipre írt dátumot, vagy érdeklődni, mert elfekvő-készletekben akadnak olyan alaplapok, melyek BIOSa sok tulajdonsággal nem bír. Ilyen a legújabb mánia, a plug and play támogatása, vagy az energiagazdálkodás. Ami pedig tényleg fontos, az az IDE drive-ok kezelésének támogatása. Itt az LBA és LARGE módok támogatására gondolok. Ha pedig ezt nem tudja a régi alaplap, de flash memóriában van a BIOS, akkor -lehet,hogy-a megoldás a BIOS egyszerű cseréje software segítségével. (firmware update) A másik újdonság, hogy az AMD kiadta az első példányokat a K86(tm) osztályba tartozó SSA/5-75 processzorából. Ez már a 75 megahertzes Pentium teljesítményét nyújtja az AMD saját szuperskalár technológiával. A szintén az év végén megjelent AM5x86-133 szintén valamivel a Pentium 75 teljesítménye felett van, de ez a 486-os alaplapokba rakható. Nem biztos azonban, hogy minden alaplap bírni fogja, így először tájékozódjunk. Az új 486-os AMD processzorok már gyakorlatilag mind a 0.35 mikronos technológiával készülnek.





Mi hír van az Intelnél?

Jönnek a **Pentium Pro**-k, méghozzá sokan. Az első szembeötlő különbség a régebbi processzorokhoz képest az, hogy a Level 2 cache is a processzorban kapott helyet, amint az a mellékelt képeken is látható. Úgy néz ki, hogy 133,150,180,200 megahertzes változatban jönnek ki, busz órajelük pedig rendre 60,66,60,66 megahertz. Fogyasztásuk 25-30 watt körüli, hát igen, fejlődik a világ. Az L2 cache 256 kilobyte, kivéve a 150 megahertzes változatban, melyben 512 kilobyte. A 256 kilobyte-os cache 0.6 mikronos, az 512-es 0.25 mikronos technológiával készül. Maga a processzor a 133 megahertzes változatban még 0.6 mikronos, a többiben 0.35-ös. A 256 kilobyte-os cache 15.5 millió, az 512-es 31 millió tranzisztort tartalmaz. Maga a processzor pedig kb. 5.5 millió tranzisztorral rendelkezik. A belső L1 cache 8 kilobyte adat és 8 kilobyte műveleti cache-et tartalmaz. Amíg ezek a processzorok általánossá válnak, még eltelik egy kis idő. A Pentiumok azonban itt vannak, és jönnek az újak. Méghozzá 150 és 166 megahertzes változatban. A megjelenés után rögtön hazánkban is kaphatóvá váltak. Így lassan feljebb kerül a mérce, régóta kaphatóak a 60,66,75,90,100,120,133 megahertzes változatok, van tehát választék. Érdekességként megemlítem, hogy a Pentium 20 különféle réteget tartalmaz (pl. szilíciumdioxid, alumínium, szennyezőanyagok, stb.) és több, mint 250 gyártási fázison mennek keresztül.

-boldi-

Hardware áttekintés

Anno két évvel ezelőtt a PC-s játékok 2. című kiadványunkban volt egy rövid gépvásárlási útmutató, amelyben az akkor kapható számítógépekről, és részegységeikről volt szó. Azóta sokat változott a világ, és az akkor jó gépnek számító cuccokat ma az ember után dobják, hogy nem kell fizetned se érte, csak vidd el innen. Ennek örömére most egy újabb áttekintés következik.

Sajnos ma a játékok a csúcsalkalmazások közé tartoznak, erőforrásigényük miatt. Így ha nem akarsz csalódni a következő konfiguráció beszerzését javaslom (nehogy komolyan vedd, de sajnos így van): iPentium 120 MHz, 16-32 MByte RAM, 540MByte...1GByte HDD (lehetőleg SCSI-II), VL vagy PCI buszos True Color SVGA kártya minimum 1 MByte RAM-mal, 14-15" LR, NI színes monitor, 4x...8x sebességű CD-ROM, SB AWE 32 vagy GUS (ACE, MAX). Egy ilyen konfigurációt ma már egész olcsón, úgy 250-300 ezer forintért be lehet szerezni. Bár ha mindenből a jobbikat veszed, akkor 400 környékén találod magad. Egy ilyen géppel esetleg még 2 év múlva is tudsz majd játszani, illetve dolgozni.

Mivel erre nem sok olvasónak van pénze, így eddig nem sok információt sikerült nyújtanom. Röviden összefoglalom a különböző részegységek tulajdonságait. Az első a **processzor.** Itt csak a 486 és afölötti családról lesz szó, mert 386-ost nem nagyon lehet kapni manapság, és nem is érdemes pénzt kiadni érte, hacsak nem túl olcsón adják. Általánosan elmondható, hogy csak a DX jelű processzorok tartalmaznak lebegőpontos koprocesszort. Ezt egyelőre nem sok program használja ki, amelyik viszont igen, annak jelentősen megnöveli a sebességét. Mára odáig jutottunk, hogy csak használtan lehet kapni 486DX2-66 alatt processzort, és alaplapot. Egy ilyen alaplapért (mondjuk 486DX-33) ne adjunk 10-12 ezer pénznél többet, mert nem ér annyit. Játszani a 486 DLC, SLC processzorokkal felszerelt gépen is lehet, bár bizonyos játékok igencsak lassúnak tűnnek majd. Ennek ára ma úgy 5000 buckazoid, természetesen használtan. Jelenleg leginkább egy 486DX4-100 ajánlható, ennek már megfizethető ára van. Én decemberben 25040+ÁFA=31300 pénzért vettem, VL alaplappal, 256k cache memóriával. Fontos, hogy csak az Intel és az AMD processzorokban lehet 100 %-ig megbízni, bár lehet hogy a többi processzorral sem lesz baj soha. Itt kompatibilitási problémákról beszélek. Nekem eddig egyszer volt egy 486DLC processzorral bajom, Windows installáláskor. Az egészben a legszebb, hogy amíg az Intel vagy az AMD processzorok 12-13000 petákba kerülnek, addig a Cyrix és a Texas procik ennek a felébe. Akinek pedig több pénze van vehet magának Pentiumot 75-90 MHz környékén, úgy 29-35 ezerért (plusz ÁFA). Minden processzorra melegen ajánlott hűtőventillátort tenni, bár elméletileg nem lehet semmi baja nélküle sem. Ára 800+ÁFA magasságában van.

A processzort **alaplap**ba szokták tenni. Általában VL vagy újabban PCI buszos alaplapokat érdemes megvásárolni, olyan 10-12 ezer+ÁFA-nál kezdődnek, (cache nélkül már 7-8 ezerért is van, ilyet azonban ne nagyon vegyünk, mert rettenetesen lelassítja a processzor működését). A PCI buszos alaplapok valamivel drá-

gábbak. A Pentium processzorokhoz 28-40 ezer között kaphatunk alaplapot, ezek általában mindig PCI busszal rendelkeznek. A BIOS lehet AMI, vagy Award mind a kettő megbízható, az AMI elterjedtebb.

A harmadik páciens a **memória** lesz. Ennek elég fix ára van, úgy 4000+ÁFA megánként. Használtan sem sokkal olcsóbb. Ma szinte minden alkalmazás, játék megkövetel 4 MByte-ot, de jobban szeretik a 8-at vagy mégtöbbet. Egy haverom említette, hogy 486DLC-n 8 megával a DOOM gyorsabban futott, mint 486DX4-100-on 4 megával, nekem nem volt módomban kipróbálni, nem mintha szeretném ezt a típusú játékot... Tehát 8 mega ajánlható. Meg kell említeni az EDO RAM-ot, ami valami frissítési trükkel (én nem értettem meg (nem is figyeltem oda), amikor a *Bryan* mester mondta, hogy hogyan működik) 10-15%-al gyorsabb mint a sima DRAM. Egyelőre nem éri meg, mert az ára magasabb a sebességnyereségnél.

Menjünk tovább a **vinyó**ra. 340-420-540 MByte környékén kezdhetünk keresgélni. Használtan a 170-210-250 megás olyan 10000-ért megéri, az ezeknél kisebbeket inkább felejtsük el. Újonnan 420 mega fölött érdemes gondolkodni. Ez ma úgy 18000+ÁFA környékén van. Egy érdekes megoldás az ár számítására, hogy az árat elosztjuk a kapacitással. 40+ÁFA megánként nagyon sok, a 35+ÁFA elfogadható, a 30 tökéletes (ez utóbbi az 1,08-1,3 GByte környékén él). Így 540 mega olyan 20-22 ezer, 850 úgy 28-30 ezer +ÁFA áron éri meg (ezek ugyan még a '95-ös árak.) Megbízható, és ajánlott Quantum, Fujitsu (kicsit drágább), IBM vinyókat venni, a Conner szintén megbízható de csak egyedileg, mert szeret másik típusokkal két HDD-s összeállításban összeakadni. Mára a CD-ROM terjedésével csökken a játékok HDD szükséglete, csak hát nincs mindenkinek pénze rá, bár előbb utóbb úgyis rákényszerülnek a tisztelt felhasználók.

Ezzel el is érkeztünk a **CD-ROM**-hoz. Hatalmas a választék, Sony, Panasonic, TEAC, Sanyo, Chinon, Acer, Toshiba... . A Panasonic CR-562 megfizethető, és elég jó a minősége. A Sony-k szintén jók, bár a Linux nem szereti őket. Sebességileg manapság a 2x-es a menő, de a 4x-es is megfizethető árú. Szimpla sebességűt 2-3-4 ezer forintnál drágábban semmiképpen ne vegyünk. Dupla sebességűt olyan 9-12 ezer, négyszereset 18-25 ezer plusz ÁFA áron vehetünk meg. Ezek IDE vezérlővel értendőek, az SCSI vezérlős típusok legalább 10000-rel drágábbak. A nagyobb sebességű meghajtók még horribilis összegekért kaphatók csak. December elején 98000-ért láttam 8x-os sebességűt... .

Jöjjön a **videokártya**. Itt is, mint az alaplapnál ajánlott a VL vagy a PCI busz, mivel játékoknál fontos a sebesség. Egyelőre nem sok játék használ 640x480 256 színnél nagyobb felbontást (pontosabban akciójátékok szinte soha, mászkálós, stratégia és egyebek már sűrűbben), így akár a sima 256 kByte video RAM is megteszi. Mivel ilyet nem nagyon lehet kapni, meg kell elégednünk az 512-es kártyákkal. Ez ISA buszra érvényes. ISA buszra még mindig a Trident család adja a legjobb ár/teljesítmény mutatót. A 9000-es sorozat bizonyos tagjai hibásak, csakúgy mint a 8800-as, a 8900CL illetve D mebízható, ezek mindketten tudják a TrueColor-t is. VL buszon nem nagyon találunk 1 megásnál kisebbet, és általában mind TrueColor. A Cirrus egy kicsit lassú, holtversenyben a Trident-ekkel. Az S3-as sorozat tagjait érdemes választani, ha a sebesség is számít, és esetleg nem csak játszani használjuk a gépet. A vastagabb pénztárcával rendelkezők választhatnak Miro-t, Spea-t, WD-t stb. . Sebességileg a Tseng ET4000-es optimális. Árban a PCI és a VL busz között nincs túl nagy különbség. Használtan általában az új ár ÁFA nélkül, vagy az alatt egy kicsivel elfogadható.

A videokártyához **monitor** is dukál. Itt megint nagyon nagy a választék, a laposabb pénztárcával rendelkezőknek is. Kaphatunk a pénzünkért Mono-t, Sztereo-t (vagy azt mégsem?), és Színeset. Alacsonysugárzásút, Non-interlace-t, digitális és analóg hangolásút, 14, 15, 17, 20 esetleg 22 collost. Ajánlott az alacsony sugárzású, ha sokat játszunk, vagy dolgozunk a géppel. Az NI akkor ha Windows-t futtatunk, nagyobb felbontásban. Az NI általánban jócskán megemeli az árat. Digitális hangolású monitorok szinte csak 15" felett vannak, ezek pontosabb beállítást tesznek lehetővé, és azt, hogy az 1024*768-as felbontásban ugyanott van, és ugyanakkora a kép mint a 320*200-ban, azaz nem kell tekergetni a felbontásváltások között. Az utóbbi időben emelkedett a monitorok ára, monokrómot úgy 12-13 ezer+ÁFA között lehet kapni, színeset típustól függően 32-45 ezer+ÁFA körül. A Daewoo, Axion, Synco monitorok az olcsóbbak, a PGA monitorok a drágábbak közé tartoznak. Ezeken kívül természetesen választhatunk NEC, Sony, Miro, Eizo, Philips stb. típusokat ha van rá 60-260 ezer forintunk. Monokróm monitort használtan úgy 8000-ért éri meg, a színesek típustól függően 20 és 30 ezer között. Mielőtt monitort vásárlunk mindenképpen nézzük meg a képét (nem egy fényképet róla), hogy egyenesen áll-e, és ha nem, kezdjünk rá alkudni, ugyanis sokszor előfordul, hogy távol-keleti monitorokba ferdén teszik be a képcsövet, és lejt az egész. Az enyém például balra lejt, pedig a márkásabb PGA típusba tartozik.

A **floppy meghajtók**ról nincs sok mondanivalóm, a Panasonic megbízható és olcsó. Manapság egyre ritkábban lehet kapni 5,25"-os meghajtót, és szinte mindig drágábbak mint a 3,5"-os. A nagylemezeket archiválásra lehet leginkább használni, pl. a 360-as DSDD lemezeket 800.COM-mal megformázva, nagyon olcsón tárolhatjuk adatainkat.

Hangkártya. Széles a választék, mind minőségben, mind névben. Én minőségmániás vagyok, így az eredeti hangkártyákat tudom ajánlani. Itt az eredeti SoundBlaster Pro, 16, 32-re, illetve a GUS (ACE, MAX)-ra gondolok. Ezek általában kompatibilisak önmagukkal, bár az SB16 nem teljesen SB Pro kompatibilis. A 100% kompatibilisnak meghirdetett kártyák nem mindig teljesítik az ígéreteiket, az áruk viszont elég meggyőző tud lenni. Fontos, hogy a 16 bites kompatibilis kártyák általában csak az SB Pro-val kompatibilisak, tehát az SB16-tal nem, a 16 bites üzemmódokat csak Windows, WSS alatt lehet kihasználni. A Wavetable hangkártyák sokkal élethűbb hangminőséget biztosítanak, mint a sima FM kártyák, némileg (néha inkább jelentősen) magasabb árért, bár a GUS ACE is Wavetable kártyának tekinthető, és a 15000+ÁFA ára nagyon meggyőző. Használtan SB, SB Pro kompatibilis hangkártyákat ötezernél drágábban ne vegyünk, és a 16 bitesekért se adjunk többet hatezernél. Az Adlib teljesen felejthető, bár néhány száz forintot még megérhet. Játszani a GUS, és az SB16 javasolható, az AWE 32 illetve SB32 komolyabb munkákra ajánlható. Ha azt akarod, hogy a programjaid egytől egyig (kb 99,9%-ban) megyszólaljanak, egy eredeti SB Pro és egy GUS ACE kombinációt ajánlok. Ugyan eredeti SB Pro-t újonnan nem nagyon lehet kapni, ezért kicsit keresgélni kell, viszont minden játék támogatja, és a játékprogram írók 98%-ának ez van. Ezzel a kombinációval lefeded az Adlib, SB, GUS kívánalmakat. Lejátszani lehet 8 vagy 16 biten, felvenni csak 8 biten, bár stúdiómunkákra nem igazán alkalmas a PC, így sok értelmét nem is látom a 16 bites hangrögzítésnek. Arra, hogy felvegyük vele a hangunkat, azután visszafelé visszhangosítva lejátsszuk, bőven elég a 8 bit is.

Hangszórókat is kaphatunk mindenféle típusban. Az aktívakban van beépített tápegység, és erősítő, így a vonali kimenetről meg lehet őket hajtani, a passzívakban nincs, így azokhoz külső erősítő kell. 4-8 Watt maximális teljesítménynél nincs többre szükség, és értelme sincs. A 120, 160 Wattos feliratú hangdobozok is messze elkerülendők, egyrészt mert szinte biztos, hogy a tizedét sem tudják teljesítményben, ha meg mégis tudnák akkor többet fogyasztanának mint a számítógép. Ne tegyük a hangdobozokat a monitor közelébe, mert letorzíthatják a képet, akár maradandóan is.

Billentyűzet, egér, joystick. Játszani legjobbak a mikrokapcsolós ún. 'kattogós' darabok, lehetőleg kemény billentéssel. Programozni, cikket írni a PC Ultrába inkább egy nem mikrokapcsolós ajánlható, mert éjjel 3 óra környékén zavaró lehet a kattogás. Egérből én az eredeti MS Serial Mouse-t szeretem és használom. Általában bármely egér megteszi, ha rendszeresen tisztítva van, az optikai egereket még pucolni sem kell, igaz drágábbak, és csak a hozzájuk adott egérpadon működnek. Joystickokból érdemes kicsit drágabbat venni (úgy 3-4 ezer+ÁFÁ-ért) mert ezek jóval strapabíróbbak. Láttam már néhány hét alatt tönkremenni 1500 forintos joy-okat.

Modemek. Egyre több számítógép elengedhetetlen tartozéka. A 2400 bps-t messze kerüld el, ha ingyen adják akkor se fogadd el, mert az árát a Matávnak fogod befizetni százszorosan. A 9600 bps már jobb, de igazából 14400, vagy a 28800 bps a kielégítő. Általában faxok küldésére és vételére is alkalmasak. Újonnan 9600-as 5-10 ezerért, 14400-as 12-15 ezerért, 28800-as 25-30 ezerért (mindegyik plusz ÁFA) éri meg. Használtan 9600-as ötezer körül, 14400-as meg 10000 körül megvehető, bár szerintem 14400-as modemtől elég kevesen akarnak megválni egyelőre, aki meg mégis, annak valami baja van vele, ezért érdemes alaposan megvizsgálni, és kipróbálni. A 28800-as modemek közül olyat ne vegyünk amelyik nem tudja a V34-et. Ilyeneket lehet kapni kéz alól, nagyon rossz vásárt csinálsz vele... . Ezt legjobb szintén kipróbálni, felhívni valakit akinek van V.34-es modemje, és a protokollt, illetve a sebességet figyelve megállapitani, hogy tudja-e a V.34-et. További jótanács, hogy az MNP2-4, V42 hibajavítás, a v.42bis és az MNP5 adattömörítés lehetőleg legyen hardveres megoldású, nélküle pedig ne is vegyünk semmilyen modemet.

Nem beszéltünk még a **hálózati elemek**ről..., és nem is fogunk mert nem hiszem, hogy valaki otthon hálózatot épít magának. Ha meg mégis, vegyen bármilyen olcsó NE2000 kompatibilis ethernet kártyát, és Lantastic-ot magának.

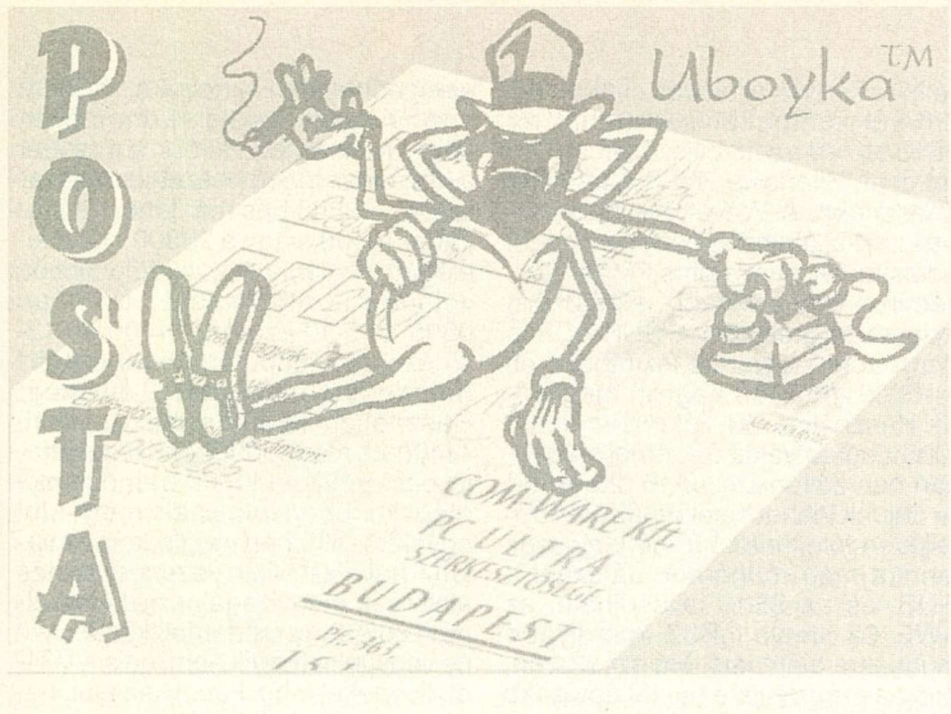
A **scannerek**ről annyit, hogy a kéziscannerekhez nagy gyakorlat, és biztos, nem remegő kéz kell (célzóvíz recommended), a 16,7 Millió színű színesekhez meg még ez sem elég. Az asztali scannerek pedig eszméletlen drágák tudnak lenni. Otthonra semmi értelme, a szerkesztőség pedig megfelelő díjazással vállal nyomdai előkészítést, így scannelést is.

Bár ez már nem hardver, de azért nem árt beszélni róla. **Operációs rendszern**ek a jó öreg 6.22-es MS-DOS-t ajánlom, lehetőleg jogtisztát, a Win95-öt inkább dolgozni, játszani kevésbé. Illetve a komolyabb embereknek a Linux-ot. Összefoglalásul egy teljes ajánlható, és még megfizethető kombináció: 486DX4-100 proc, 256 kByte cache VL alaplap, 4-8 MByte RAM, 420 MByte HDD, 1,44 MByte FDD, S3 procis VL videókártya, 14" LR színes monitor, billentyűzet, MS OEM Mouse, SB16 Vibra MCD OEM hangkártya, Panasonic CR-562 CD-ROM drive. Ez úgy 130-140 ezer forint +ÁFA áron megvehető, ha ügyesek vagyunk, és a cikk megjelenéséig nem értékelik le drasztikusan a forintot.

Ezekenkívül van egy elengedhetetlen tartozéka minden PC-nek, ez pedig a PC Ultra számítástechnikai havilap... . Előfizetési csekk minden mennyiségben rendelhető.

Csibra Gergő

Uboyka levelesládája



Hi fiúk!
Egy építő jellegű kritika: Ezt a megrendelőlapot nem az újságból kellene kivágni, hanem középről egy mozdulattal kiemelhető lenne. Nem kéne szétvágni az újságot.
Közölhetnétek max. 1 oldalon csalásokat (cheats) a játékokhoz.
A 'Külvilág' rovat nem rossz! Jó ötlet.
Régebbi CoV-okat lehet még rendelni?
A reklámokat ne feszegessük, valamiből nektek is élni kell. Nem?
Minden jót!
Bíró Tamás alias Csücsök, Bp.
Ui: Levrov. is lehetne 1 oldal erejéig.
Uboyka: Köszi az építő jellegű ötleteidet, megpróbáljuk megszívlelni. A levlapot nem kötelező kivágni, ha valaki meg tudja oldani, hogy a levlap hátoldalát lefénymásolja, és borítékba helyezve küldi el, természetesen az is megfelelő. A csalásokra valóban indítunk rovatot (a Zsaru magazin mellékleteként), persze nem lenne rossz, ha beküldenétek a szerkesztőség címére ötleteket, hogy mindig legyen elég anyag. Régebbi CoV-okat még lehet rendelni, amíg a készlet tart. Azzal egyetértünk, hogy valamiből nekünk is élnünk kell, nekem pl. még van egy huszasom hó végéig, csak azt nem tudom meddig lesz még hó. Az Aigner szerint március közepéig, vagyis kb. 70 fillért kell beosztanom naponta. Egyébként meg üdv. neked is.

Hali Stáb!
Most - remélem elsőként - egy kritizáló levél következik.
Kezdjük a jóval:
1. A játékleírások jók, tetszik a humoros hangvitel. Egy-két gyengébb játék agyon lett szidva. Jó. De akkor miért írtok (tegeződünk?) róla.
2. Top lista: Okés, dob a színvonalon.
3. Külvilág: Jó ötlet. A filmeket viszont lehetne két csoportra bontani: video és mozi.
4. Müller GFX: Nagyon faintos (csak így póriasan), még többet az újságba.
Ami rossz:
1. CD tesztek: Engem spec. nem érdekelnek, de lehet, hogy nem vagyok egyedül.
2. Felhasználói rovat: Szerintem a PCU egy játéklap, akit az érdekel, az szakirányú újságot vagy könyvet vesz.
Hiányosságok, javaslatok:
1. Levrovot! CoVboy meghalt? Mi van vele? Ultra-kölyök nem nyit levrovot? Minden jobb újságnak van levrovja. Legyen a PCU-nak is!
2. Tippeket! Mindenféle cheat & poke (ja az még C64-es) + tipp, elsősegély, taktika stb.
3. Javaslom, hogy egy kis kérdőívet kelentessetek meg a következő PCU-ban, egy kis statisztika gyanánt.
Racskó Norbert, Paks
Uboyka: Megtisztelsz, hogy mindjárt egy stábot látsz bennem. Köszönöm. A jó véleményeiddel egyetértek, a rosszakkal csak részben. Bizonyos rovatok nyilván nem találkoznak mindenkinek az érdeklődési körével, ez így van rendjén, ezért foglalkozik az újság ilyen sok témával, nyilván mindenki megtalálhatja a számára érdekes információt. A Levrov. és tippek bevezetése valóban általános igényként jelentkezett, ezen nem sokat gondolkodtunk, de egyiket sem akarjuk túlzásba vinni. Kérdőív a tervek szerint lesz, de nem most, hanem valamikor a tavasz végén, úgy gondoljuk 3-4 szám után már jobban körvonalazódhat, mi hiányzik, mit hagyjunk el stb.
Véleményedet ezúton is köszi.

Hé!
Nem tudjátok, hogy a Lucasarts tervez-e a Star Wars filmek előtt egy újabb X-Wing utánérzést a Return of the Jedi alapján?
Ever the reader Saa-Yosh (VargaTom)
Ps1: Utóirat Rulez
Ps2: Ez egy rossz gép
Ps3: Alaplapot cseréltem, azér' nem akar műxeni, basszus!
Ps4: Mondtam már, hogy szívesen tesztelek WC 4-et?
Ps5: Yikes! Szombaton nyelvvizsgázom!
Uboyka: Nekünk nem súgták meg, de utána fogok nézni. Láttad, ahogy a fejem kb. 175 fokot írt le balról-jobbra? Máris utánanéztem, de nem találtam semmit. Az utóirathegyek tengeréből mély értelem sugárzik ki. Mi van a gépeddel? Ezt az alaplapcserét nem ártott volna valami szakemberre bízni nemde? Én csak egy WC-t szoktam tesztelni, közben általában Hócipőt olvasok (arra mostanában úgyis szükség van kint az utcán). Sajnálom, hogy nem sikerült a nyelvvizsgád, talán majd legközelebb.

Bingó Boy!
Hogy ez a levél miről fog szólni?
Az amerikai törvényhozás informatikai dobásáról, miszerint bizonyos témát leállítottak az internet hálózatról, továbbá kötelező beépíteni minden TV-készülékbe egy cenzúra-áramkört, ugyanezen téma ellen (világos, piacgazdasági döntés volt, ha magazinban veszi meg, azután legalább áfát fizet)
Nahát, gondoltad volna a ZX Spectrum idejében, hogy egyszer még az erkölcseidre mikroprocesszor fog vigyázni?
Mindig is tudtam, hogy a történelem folyamán a pénznél csak az erkölcsök romlottak jobban.
És mindezt először a demokrácia és (szólás)szabadság őshazájában.
Ezt úgy hívják, hogy kapitalista erkölcs.
Megkezdődött az Orwelli rémálom megvalósítása... bár meg kell hagyni, a mester az időpontot és a helyszínt megjelölve némiképp tévedett.
Magyar vonatkozásai:
Nekünk sem kell szégyenkeznünk. A taxióra és pénztárgép elektronikája csak azt jelzi, hogy befizeti-e a vállalkozó, az adót. Eddig jó.
Ami nem jó: a vonalkódos receptnyilvántartással viszont az orvos teljes ténykedése nyomonkövethető - mikor rendelt, kit mikor milyen ellátásban részesített stb, stb.
Az orvosok már vesztettek. A következő társadalmi réteg pedig a(z)................ és a(z) ...., és a(z) ...., továbbá a(z) ...., nemkülönben a(z) ...., természetesen a(z) .... is, valamint a(z) ...., a(z) ....
Mr.Byte
Uboyka: Teljesen megijesztettél! Leveled elolvasása után azonnal szétszedtem a szerkesztőségben az összes gépet, de semmilyen gyanús chipet(chapat) nem találtam bennük. Ezután körülnéztem a polcokon, a szőnyeg alatt, de poloskát sem találtam. Illetve, valljuk be, svábbogár az volt, de mozgott, így nem tartottam komolynak. Azután a szemem megbotlott a PCU címlapján. Vonalkód. Megvan. A vonalkódos nyilvántartó rendszer. Úristen! Nyomon tudják követni, mikor írtam a postát, hogy láttam el az olvasókat, és egyáltalán, neeeem, ..., villany leó (ez nem az Oroszlánkirály)............, bye!
Hát hirtelen ennyi fért bele az e havi okosságok rovatába. Viszlát a jövő hónapban!



Játék 5

Az Automex Kft. az egyik legnagyobb CD választékot kínálja hazánkban. Hogy hívják a cégük által üzemeltetett BBS-t?
A helyes megfejtést beküldők között három db. CD-ROM tár CD-t sorsolunk ki.

Könyvbarát nyereményjáték

Az Krónika enciklopédia sorozat egyes kötetei meghódították a világot. Az Officina Nova, a sorozat hazai kiadója alig néhány éve indította útjára az első kötetet, az Emberiség Krónikáját. Azóta 7 kötettel lehet gazdagabb az, aki megrendelte, vagy megvásárolta az egyes köteteket.
Kérdésünk: mi a sorozat legutolsó darabjának a címe?

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a 20. oldalon találhatón!) a PC ULTRA szerkesztőségének címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Könyvbarát nyereményjáték'.
Beérkezési határidő: 1996. március 27.

A helyes megfejtők között a Könyvbarát szerkesztősége az alábbi 5 könyvet sorsolja ki és küldi el a nyerteseknek:

Dávid Sándor: SENNA A HUNGARORINGEN
(Hunga-Print, 1.998,- Ft) 1 db
Hernádi Gyula-Vinkó József: JÓSLÁSOK KÖNYVE
(Filmex Média Service, 303,- Ft) 2 db
Tom Werneck-Clemens Heidock:
MEMÓRIA-TRÉNING
(DB Bt., 990,- Ft) 2 db

PC ULTRA TOP 10

1996. március

1. THE DIG (LucasArts)
2. WARCRAFT 2. (Blizzard)
3. TIME GATE (Infogrames)
4. PANYER GENERAL (SSI)
5. EUROFIGHTER 2000 (Ocean)
6. COMMAND AND CONQUER
7. 11TH HOUR (Virgin)
8. PRO PINBALL: WEB (Empire)
9. SHANNARA (Legend)
10. GABRIEL KNIGHT 2. (Sierra)

MINOR MULTIMÉDIA

hardver nyereményjáték

Bizonyára olvastad hirdetésünket a PC ULTRA-ban és reméljük, hogy ismered az általunk kiadott CD-ket is. Ha igen, akkor már biztos, hogy neked nem fog problémát jelenteni az, hogy helyesen tippeljél játékunkban:

1. Milyen típusú CD-ROM meghajtóból vásárolhatsz 4x-es és 6x-os sebességűt is a Bp.VII. Madách I.út 2-6.sz. alatti Multimédia Meeting Point üzletünkben?
2. Most, nemrég jelent meg a kiadásunkban a 'Képtárak' c. új CD-nk. Tavaly ősszel megjelentettünk egy CD-s mesejátékot. Mi volt ennek a címe.
3. Üzletünkben kapható a VFX-1-es virtuális sisak is. Milyen díjat nyert ez az eszköz?

A helyes megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (nem a 21. oldalon lévőn) a PC ULTRA címére juttassátok el, és ne feledjétek ráírni a levlapra: 'MINOR Nyereményjáték'!
Beérkezési határidő: 1996. március 27..
A helyes megfejtők között az alábbi nyereményeket sorsoljuk ki:

4x sebességű CD-ROM meghajtó (EIDE)
'Képtárak' c. CD
Értéke együtt: kb. 30.000 Ft

Microsoft nyereményjáték

Nemrégiben jelent meg a Microsoft Home-sorozatában a World of Flight, ami a repülés világát mutatja be. Ebből válogatunk össze néhány kérdést:

1. Melyik a leggyorsabb a felsorolt repülőgépek közül?
   a) A közel 100 méter fesztávú, nyolcmotoros Hughes H-4 Hercules, mely fából készült, hogy a háborúban nélkülözhetetlen alumíniummal takarékoskodjanak. (A gép végül 1947-ben készült el, és csak egyetlen alkalommal emelkedett a levegőbe.)
   b) A majdnem 400 utas szállítására alkalmas Boeing 747 sorozat. A család legújabb tagja a négyhajtóműves, hajlított szárnyvégű 747-400.
   c) Az orosz Buran űrrepülőgép szállítására is használt hathajtóműves Antonov-225. Ez volt a világon az első gép, amelz több, mint 450 tonna összsúllyal fel tudott szállni.
   d) A német csapatok utánpótlásában jelentős szeepet játszó Messerschmidt-323 Gigant, melyet a valaha épült legnagyobb vitorlázógépből (Me-321) alakítottak ki, hat motor hozzáadásával.
   e) Az akár 100 tonnát 6000 kilométerre szállítani képes négyhajtóműves Lockheed C-5A Galaxy.
2. A Lockheed L -1011 TriStar és a v1cDonnell Douglas DC-10 szinte teljesen azonosak. Miről lehet őket megkülönböztetni?
   a) A légitársaság jelöléséről
   b) A függőleges vezérsíknál lévő hajtómű kimeneti nyílásának elhelyezkedéséről
   c) A TriStar szárnyai előre nyilazottak
3. Végeztek-e repülőgépekkel ütközési teszteket?
   a) nem
   b) igen

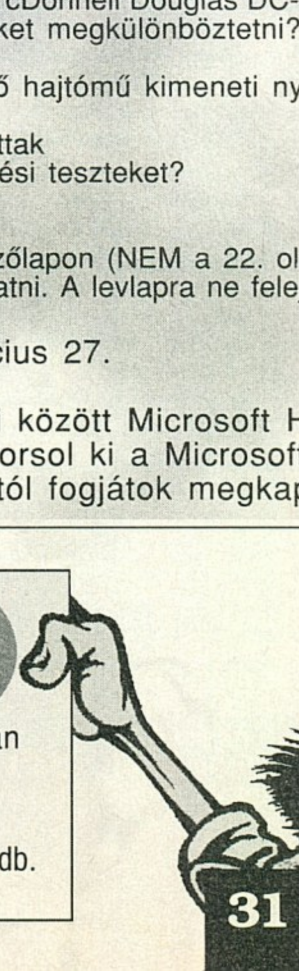
A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a 22. oldalon találhatón!) a PC ULTRA címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Microsoft-játék'.
Beküldési határidő: 1996. március 27.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft.
A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.

Játék 6

Átlagosan hány százalékkal olcsóbban vásárolhatunk CD-ROM lemezeket az ECOBIT Kft üzletében klubkártyával?

A helyes megfejtést beküldők között három db. ECOBIT klubkártyát sorsolunk ki.

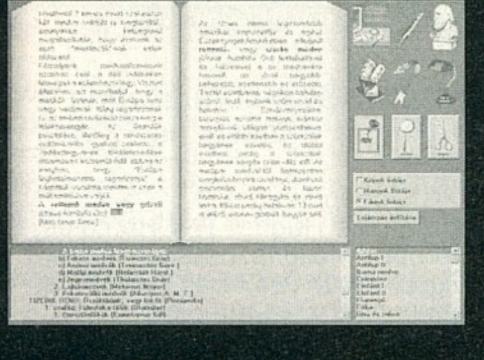


Made in Hungary

E havi magyar CD összeállításunkban három korong szerepel, melyeket négy részre osztottam. Az első rész, a múlt havi, ember és az állatvilág témához kapcsolódik: **A. E. Brehm, Az állatok világa**. A *Kossuth Könyviadó* jóvoltából CD-n is napvilágot látott remekmű, mely mind a mai napig zoológiai tudásunk alapját rejti. A második részben az autósok, és a vezetést tanulni vágyók világába csöppenhetünk, két KRESZ-t oktató CD segítségével.

I. fejezet, avagy az ember és az állatvilág

Nagy várakozással tettem a meghajtóba, a kívülről kellemes kinézetű CD-t, *Alfred Edmund Brehm*: **Az állatok világa** című, 18 kötetre rúgó munkájának CD-s változatát. (melyet a *Kossuth Könyviadó* - a Környezetvédelmi és Területfejlesztési Minisztérium, Központi Környezetvédelmi Alapjának támogatásával - volt olyan szíves megjelentetni, mindannyiunk örömére, habár egy kicsit borsos áron)



Alfred E. Brehm-t (1829-1884) a XIX. sz. egyik legjelentősebb zoológus tudósaként tartjuk számon, hiszen utazásai során szerzett tapasztalatait olyan átfogó, rendszerező, a természet szinte minden akkor ismert lényére hivatkozó munkában fektette le, melynek sokáig nem akadt párja. Könyve tanulmányozásával képet kaphatunk a múlt század emberének a természetre való rácsodálkozására, a természet romlatlan szeretetének megnyilvánulására. Megismerhetjük az akkori, szinte még háborítatlan faunát és flórát, az ember által még nem elpusztított természetet, mindazt ami a mai modern világunkból immár végérvényesen kiveszett. Mint ahogy *Balogh János* az ajánlóban megfogalmazza: *"A Brehm-sorozat, jelképesen a Paradicsomkert állatvilágát vonultatja fel, ezek a filmcsodák (jelenlegi természetfilmek - szerző) pedig Noé Süllyedő Bárkájának reményvesztett állatait."* E gondolat válasz arra a kérdésre is miért éppen Brehm művét kellett legelőször kiadni. Elmondhatjuk tehát e 18 kötetes, több mint 8000 oldalas mű, mai tudásunk alapköve, szakmailag elsőként a lehetőségek szerinti teljes, a természet lényeiről elsőként átfogó képet adó munka.

Nagyon remélem, e CD, sorozat indító lesz, és más, esetleg magyar tudósok munkáit is megismerhetjük a számítógépünk előtt ülve.

E pozitív áttekintés után nézzük a puszta tényeket, és a sajnálatos negatívumokat.

A program Windows alatt fut, megköveteli magának a 800x600 -as felbontást (mondjuk WIN95 alatt nem olyan nagy dolog átváltani a felbontást, ha szükséges), minimumként 386DX-33-t adtak meg a szerzők, 4 Mb. RAM-mal, míg az ajánlott konfiguráció 486DX2-66, minél több, de legalább 8 Mb. RAM-mal. A winchesteren minimálisan 1, maximálisan 6 Mb. helyet foglal el a feltelepített program. A szöveget a könyvből vett színes, illetve fekete-fehér illusztrációkkal körítették. A - sajnos hangtalan - videofelvételek adják azt a többletet, melyet a XX. sz. vége adhat egy XIX. sz. közepén született alkotásnak.

A telepítés után (és miután átkapcsoltunk 800x600-as felbontásba), a programot elindítva a főképernyőhöz jutunk, amely egy század eleji íróasztalt idéz. Előttünk sorakozik mind a 18 kötet, ezek valamelyikére bökve lapozgathatunk az adott sorszámú könyvben. Az asztal bal sarkán terpeszkedő számítógépben a rendszertannal ismerkedhetünk, a névjegykártya tartóban a program alkotóit találjuk, a nagyítóval keresgélhetünk, Balogh János fényképére kattintva a tudós bevezetőjét olvashatjuk, a Brehm mellszobor a súgó rendszer, a lámpa a kilépére szolgál.

A nagyítóra, vagy egy kötetre bökve, újabb képernyőre jutunk. Itt a könyv nyitott oldalain olvashatjuk a hypertext jellegű szöveget, kereshetünk szavakat, kifejezéseket, megnézhetjük a képek, hangok, filmek listáját (sajnos itt már nem tudunk az adott szó betűinek beírásával a listában keresni, ugrálni). Hasznos lehet, hogy egy adott fejezetet, vagy csak a nyitott két oldalt szövegként elmenthetjük. A képernyő alján lévő görgetősáv arról tudósít, éppen hol járunk, hányadik kötet, hányadik fejezetében.

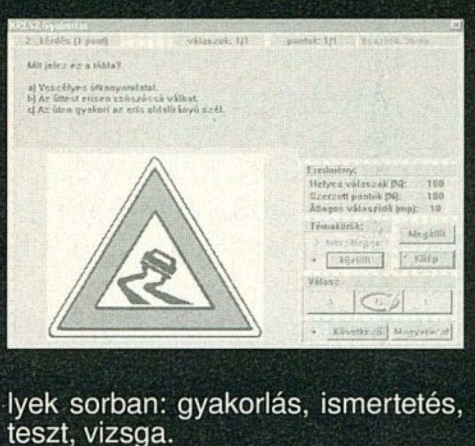
A szövegben megjelenő kis bigyákra kattintva nézhetjük meg az illusztrációkat, sajnos hangokat és filmeket jelképező kis bigyákat nem találtam a szövegben, de lehet, hogy csak én voltam figyelmetlen. A kiemelt szavakra kattintva a kereszthivatkozások listájából választhatunk, amely néha nagyon érdekes dolgokat mutat (pl.: medve, a csimpánzok élete - kissé furcsa, hogy kerül oda a medve?), néha meg a nagy semmit. Hasznos lett volna, ha a keresett szót a szövegben ki is jelölné a program. Az előbbiekben felsorolt gyermekbetegségek leginkább programozói hibák (bár ez lehet, hogy csak ízlés dolga), ezek miatt nekem nem igazán tetszik maga a külalak. Szerintem leginkább a Microsoft Home-ok a mértékadók: hypertext, külön ablakban, vagy a szövegbe ágyazottan megjelenő képek, animációk, nem törli le az egész képernyőt, hogy a kép közepére tegye a hang lejátszást, a képet, a filmet. A Brehm CD filmjei avi formátumúak, és meglehetősen gyengécskék, nincs hangjuk, a képek nem 24 bites true color felbontásúak, a szöveget meg lehetett volna csinálni igazi hypertextként is (linkelések oda-vissza). Azt hiszem az itt felsorolt kifogásolt részeken lehet segíteni, leginkább csak programtechnikai problémák ezek, melyek könnyen orvosolhatók.

Mindezekkel együtt azt kell, hogy mondjam, nagyon tetszett a CD, de ennek leginkább Brehm az oka, nem a kivitelezés.

II. fejezet, avagy hogyan vezessünk, ha nem éppen tankban ülünk

E fejezetben két CD kerül terítékre, az első a **KRESZ**, oktató és vizsgáztató program v2.0, a másik majd egy kicsit később. Ez a *CD Pictron Kft.* és *CD4 Kft.* gondozásában jelent meg. Windows alatt működik (lassan már minden - e havi összeállításunkban csak egy CD nem Windows-os!) nincs nagy hardver igénye: 386DX-40, 4 Mb. RAM-mal, igaz nincs is miért, mert amit nyújt ahhoz nem kell erőmű.

A program teljesen a KRESZ tesztkönyv anyagára épül, installálás után négy ikon közül választhatunk, me-



lyek sorban: gyakorlás, ismertetés, teszt, vizsga.

A gyakorlásra kattintva, a tesztek megoldását gyakorolhatjuk. Válasszuk ki a kérdések témáit, vagy bízzuk a gépre, nyomjuk meg az indít gombot, és máris kérdések özönét kaphatjuk nyakunkba. A program méri teljesítményünket, helyes válaszaink arányát, a kérdések átlagos megválaszolási idejét, mutatja pontszámunk alakulását. Ha ebben a részben nagyon profik vagyunk már, elindíthatjuk a KRESZ rendszer másik tagját a Vizsgát.

A vizsgában kérhetünk új vizsga kérdéssort, állítgathatunk ezt-azt, de ami a legfontosabb, hogy a fekete macskát el ne üssük ("Mielőtt átmenne Ön előtt..."!)

Miután kiválasztottuk melyik kategóriában akarunk vizsgázni (A, B), neki is kezdhetünk a kérdések megválaszolásához.

A teszt ikonra kattintva, tesztsort oldhatunk meg, ugyanúgy mint a vizsgánál.

A legutolsó ikon az ismertetés ikon, itt a programrendszert ismertetik a szerzők.

Összefoglalva: a program tudásunk tesztelésére szolgál, és a tesztkitöltés gyakorlása. Jobb mint a könyv, több ember használhatja, a kolléga úr nem úgy adja vissza, mint a könyvet, hogy már a jó válaszokat tollal bekarikázta. A könyvvel szemben egyetlen, de igen nagy hátránya, hogy minimum 5x drágább annál, s a KRESZ -nek megvan az a jó szokása, mint az adótörvénynek, ha nem is olyan gyakran, de szokott változni is.

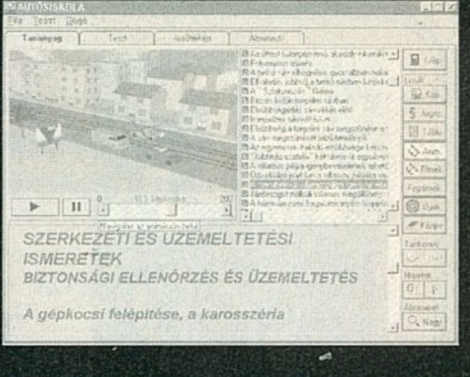
A másik CD az **Autósiskola '95**, igazi konkurenciája az előbbinek. Bár némiképp drágább, pár ezer forintos csupán a különbség, olyan többletet nyújt az előző KRESZ programhoz képest, hogy inkább ezt ajánlanám mindenkinek. Mik is ezek a pluszok?

A tesztek mellett hangsúlyt fektettek a tananyag elsajátításának segítésére. A "B" járműkategória teljes tananyaga helyet kapott a lemezen, négy témakörre bontva. Sorban:
- közlekedési ismeretek
- szerkezeti és üzemeltetési ismeretek
- a gépkocsi vezetés elmélete
- tájékoztató a vizsgákról

Mindemellett a hatályos jogszabályok gyűjteménye, közlekedési helyzeteket bemutató jópofa animációk, filmek, fogalomjegyzék, gyakorlati vizsgafeladatok is a szabályok elsajátítását segítik.

A program a mostanában divatos füleket használja a különböző témák elkülönítésére. A tananyag mellett a következő füleket találjuk:

- Teszt, itt tesztelhetjük tudásunkat a KRESZ programhoz hasonlóan, a gép ugyanúgy méri teljesítményünket, készíthetünk tesztlapokat, stb.
- Autótérkép: térkép Magyarországról, fontosabb városokról - némi reklámmal fűszerezve.
- Almanach: vagy ahogy önmagát hívja: (T)Almanach: itt sok okos dolgot tudhatunk meg: autósiskolák címjegyzéke, az Autóklub szolgáltatásai,



a Közlekedésfelügyelet telephelyei, márka kereskedések - pár autómárkához kapcsoltan, MOL töltőállomások.

A programot a mai divatos Windows programok közé sorolhatjuk, min. 386DX-40 (de én igazából nem hiszem, hogy így tuti jól futna) 4 Mb. memória, Windows 3.1 vagy WIN95 (WIN95 használóknak ajánlanám a 486DX4 procit, és 8 Mb. RAM-ot! - már a WIN95 miatt is.)

A programot a bajai *TALMA Kiadó* adta ki, fontos megjegyezni, hogy aki a '95 verziót megveszi, az jelentős kedvezménnyel juthat az Autósiskola '96 -hoz, melynek a Kiadó szerint, várható megjelenési ideje: 1996 május.

Mr. X.



Játék 7

A delfinek és a bálnák is egyazon rendbe tartoznak az állatok világában. Mi ennek a rendnek a neve?

A helyes megfejtések beküldői között egy eredeti 'Brehm - Állatok világa' c. CD-t sorsolunk ki.

WarCraft II: Tides of Darkness

Félbús brutális ork harci kesergő

Kiszívjuk az agyadat
Kitépjük a beledet
Eltörjük a karodat
Kinyomjuk a szemedet
Refrén: Anyám, anyám!
Mér' nincs nekem (r)abbit-acél
Harci gatyám?
Megsütjük a májadat
Megesszük a szívedet
Levágjuk a hátadat
Aztán meg a fejedet
(Refrén)
Orkok vagyunk, halihó!
Hej, csatázni marha jó!
Felgyújtjuk a falvakat
Meg....... a lányokat
Szeretjük a palacsintát
Zsupsz!
(Refrén)
(ismeretlen ork költő alkotása)

Ej be régen is volt (mondjuk úgy egy éve), mikor legutóbb, ezzel az indulóval vezettük harcba diadalmas ork seregeinket a szerencsétlen puhány emberek ellen... A jó öreg **Warcraft...** (tessék elérzékenyülni) azon ritkán fellelhető játékok közé tartozott, amit az ember hónapok múlva, a huszonharmadik végigjátszás után is szívesen elővesz, hogy megmutassa a magukat fellengzősen 'embereknek' nevező véglényeknek, hogy ki is az ork a háznál. Na igen. A folytatással már az első rész végén, az ork győzelmi tort követő kicsiny endsequence során elkezdtek ijesztgetni minket az alkotók. (Ja, mint az az eddigiekből is kitűnik, mi itt H2-Óhhh teamszerte abszolút orkpártiak vagyunk.) A következő nyugtalanító hírek a nyár folyamán kezdtek szállingózni, akkor őszre ígérték a megjelenést (ebben az a nyugtalanító, hogy ha ezek valamit őszre ígérnek, az valószínűleg csak Karácsonyra fog megérkezni, és akkor már megint lőttek a vizsgaidőszaknak...). Kellemes meglepetésként hatott ezek után, mikor úgy október környékén feltűnt a terepen egy kis játszható demo Warcraft 2 címmel (az október csak blöff volt, fogalmam sincs mikor adták ki a demot). Ez persze csak tovább fokozta az érdeklődést, majd (ahogy sejtettük) december elején megjelent a teljes verzió is. Kis hazánkban csak Karácsony környékén vált elérhetővé a stuff, bár - amint azt a szoftveralvilágba kiküldött halált megvető bátorságú tudósítóink jelentették - a szingapúri kalóz-ftp site-okra bejáratos gonoszcsúnyarossz kalózok már a megjelenés másnapján le tudták nyúlni a CD-s verzióból összebarkácsolt mindössze 43 megabyte-os disk-rippet. De ez már egy másik történet...



Elég a meséből, lássuk mi újat hozott a régi kedvenc folytatása, és lesz-e belőle új kedvenc (előrebocsátom: lesz. Ne is olvass tovább, inkább játssz vele!).

Az első meglepetést a megnövekedett hardware-igény jelenti a mezei felhasználó számára: 8 mega RAM kell neki... Ez szomorú, mert bár egyre inkább a 8M számít alapnak (esetleg 16, 32, 64...), még mindig nagyon sokan szenvednek néggyel. Állítólag megy a móka Windows alól is virtuális memóriát használva, de az igazi sósvízi yeti ilyet nem (szívesen) tesz. No de ha muszáj... (na meg az aszály ugyebár). A következő meglepi, hogy ezért cserébe kapunk is valamit, a grafika valami eszméletlen cool lett (640 x 480), ha-nghatások ha lehet, még az első résznél is jobbak. Csak a sztori nem lett (sokkal) hosszabb, ugyanúgy egy hétvége alatt végigjátszható, mint az első volt. Igazán csinálhattak volna mondjuk 100 küldetést is. Vagy kétszázat. Vagy...

Sebaj, itt is megvan az egymás elleni játék lehetősége, és ráadásnak a pályaszerkesztés is. Szóval talán nem fog gyorsan a feledés homályába merülni a game.

Mielőtt belefognánk a játék részletesebb kivesézésébe: nem fogunk olyan dolgokat részletezni, aminek a megértéséhez az elemi angol tudás is elég (mi az hogy Start Scenario, vagy Quit Game), meg olyanokat, ami ugyanaz, mint az első részben volt (hogy kell a térképen tájékozódni, vagy seregeket kiképezni), de a különbségekre azért igyekszünk majd kitérni, jó? Valószínűleg úgyis csak azok fognak birkózni ezzel a játékkal, akik már az előzőt ronggyá játszották. Ha meg nem, hát tizenkét dimenziós bináris hiperkocka. (Figyelitek, hogy milyen kis frappáns vagyok?)



A városban ork(t)anyát verünk



Ork legyek, ha itt szállnak az orklegyek

Jó szokásunkhoz híven nézzük talán, hogy milyen épületek eszkábálására nyílik lehetőségünk most. Természetesen mint szimpatikusabb fajjal, az orkokkal kezdjük.

Great Hall:
Itt lehet gyártani a peonokat. Emlékeztek: ők az ork parasztok. Izé... szakmunkások. Újdonság az első részhez képest, hogy az épületeket is lehet fejleszteni, itt speciel Stronghold-hoz, majd Fortress-hez jutunk, ha ezt tesszük. Hogy ez mire jó? Póriasan fogalmazhatnánk úgy is, hogy táposabb lesz, de egyébként tényleg így van. Nehezebb lerombolni, meg... meg mittudomén. Jó, a kedvetekért megérdeklődöm pontosabban. Na, végre megtudtam. Szóval fel kell fejleszteni a Great Hall-t, hogy extra épületeket, meg tápos cuccokat tudjunk csinálni (Ogre Mud, Troll Berserker, stb.).

Pig farm:
Kajagyár. Ugyanaz, mint az első részben volt. Darabja 3 egységünket képes ellátni kajával.

(*Őszi*)**Barrack:**
Őszibarrack, sárgabarrack. Szóval ez lenne a kaszárnya. Itt csinálhatunk Gruntot, Troll Axethrowert, Troll Berserkert, Catapultot, Ogrét, Ogre-Magét.

Troll lumbermill:
Elég érdekes elképzelés, miszerint a trollok fűrészmalomban dolgoznának, mindenesetre a fakitermelést megnöveli 25%-kal, lehetővé téve a Trollok gyártását, tápolását, később berserkerré való átképzését. Egyébként (tudományos ismeret-(t)erjesztés!!!) nem tudom, tudjátok-e, hogy a trollok között a leggyakoribb halálnem az éhhalál, illetve a halálra zabálás. Ugyanis - mint az köztudott - igen gyorsan regenerálnak minden őket érő sebzést, így azt is, ahogy a gyomorsavuk marja a hasfalukat. Ergo: nem érzik, hogy most éppen éhesek-e vagy sem. Aztán vagy esznek, vagy nem. (Oké, ennél gyengébb poénom ma már nem lesz. Na jó, csak még egy : Hogy hívják a troll őrjáratot ? Patroll...)

Shipyard:
Fúj, mi ez?! Tengerre ork??? Az orkok nem is szeretik a vizet! (Esetleg a H2-Óhhh-t igen.) Mindegy, ez itt a hajógyár. Innen indíthatjuk útnak az Oil tankerekből, Destroyerekből, Juggernautokból és Giant turtle-kból álló armadánkat.

Blacksmith:
Kovács. Csinálhatunk Catapultot, fejleszthetjük a szárazföldi egységeink védelmét (pajzs) és közelharcbeli

(sword) képességeit. Ebből adódóan rendkívül fontos helyszín.

Foundry:
Hajóink védelmét és tűzerejét lehet vele megnövelni.

Oil refinery:
Ismét egy elég elborult ötlet, orkoknak olajfinomító. Azonban Plusz 25%-ot jelent az olajkitermelésünkhöz.

Oil platform:
Az olajbányászat nélkülözhetetlen segédeszköze, tengeri olajfúrótorony. Namost én orkügyben (sőt: orkológiában, ez sokkal jobban hangzik) aránylag tájékozottnak tartom magamat, de még soha egyetlen büdös orkról sem hallottam, aki annyira agyhalott lett volna, hogy tengerre szálljon olajat bányászni. Lehet, hogy a játék készítését a Ewing Társaság szponzorálta? Vagy mi ez az olaj-hülyeség?



Ez itten kérem sárkánycsapda

Tower:
Őrtorony. Ha netán fejlesztgetjük, előbb Guard Tower lesz belőle (ami már vissza is lő), utóbb pedig Cannon Tower, ami szintén lövöldözik, de még sokkal táposabb.

Ogre Mud:
Az ogrék szülőhelye.Majdnem olyan szimpatikus faj, mint az orkok. A legjobb hangeffekteket adja, ha ráclickelünk. (Csámcsogás, nyálcsorgatás, BROÁF, MAGIC, Cyberpunk (? - a Cyberpunkozó ogrét még nem hallottam, de a Hangya esküszik rá...(jé, mennyi zárójel))))):)

Goblin Alchemist's:
Ez a tudományos élet helyi fellegvára. Itt gyártják a goblinok a Zeppelint, meg itt képzik ki a Sappereket. Kár, hogy a goblin tudósokat nem lehet lefizetni, hogy letegyék helyettem a vizsgáimat.

Altar of the Storm:
Az ogréinkat itt képzik át Ogre-Magévá. (Tudom, hogy ez az ogremage kifejezés roppant bután hangzik, de a (fél)hivatalos magyar verzió ("ogármágus") az még idétlenebb. Ha már itt tartunk, tudvalévő (!), hogy az ogremage a normál ogrétől - ami (görög)keleti - eltérően egy (távol)keleti típusú lény (majdnem oriental-t mondtam, de az már túl tudományos lett volna), de ahol az orkok olajfúrótornyot építenek szabadidejükben, ez a "hogy jönnek ezek ide?" kérdés fel sem merült már.) Továbbá kedvenc ogre varázslóink (így jó?) varázslatainak fejlesztése is itt történik. És ráadásul brutál jól is néz ki. Bár ez szinte minden épületre igaz.

Temple of Damned:
A legszimpatikusabb, legjobb dumájú, legszupercoolabb egység, a Death Knight kiképzőhelye. (Ő is ismerős valahonnan Dragonlance-ről, de ezt inkább hagyjuk...) Szintén itt kell kifejlesztenünk a varázslataikat, ha használni is akarjuk.

Dragon Roost:
Kedvenc nyávogó sárkányaink szülőhelye. Őket nem lehet továbbfejleszteni, de igazándiból nincs is rá szükségük.
Lássuk ugyanezt a másik oldalról, kissé szűkszavúbban (ki játszik emberekkel, ha orkokkal is lehet, és egyébként is sok párhuzamosság lesz).

Great Hall:
Ugyanaz, mint az orkoknál, továbbfejlesztési lehetőségekkel: Stronghold, Fortress.

Farm:
Szintén.

Barrack:
Itt Footmant, Elvish archert, Rangert, Ballistát, Knightot és Paladint gyárthatunk.

Elvish lumbermill:
Minden fantasynek ellentmondva itt vágják a fát a békés elfek.

Shipyard:
A vízi haderő forrása; itt Oil tanker, Destroyer, Battleship meg Submarine van.

Blacksmith, Foundry, Oil refinery, Oil platform, Tower, Guard tower, Cannon tower:
Ezek mind ugyanazok, mint az orkoknál. Kérdéses, hogy akkor most ki kitől lopta a technológiát; szerintem az emberek az orkoktól. :)

Stable:
Istálló. Itt nevelik a lovagok paripáit.

Gnomish Inventor:
Itt található azon kevés humanoid, akibe némi ész is szorult. Innen indulnak a Flying Machine-ok, meg a Demolition Squad-ok.

Churc:
Átképzi a Knight-okat Paladinokká. Az Altar of the Storm emberi megfelelője.

Mage tower:
Itt készülnek a varázslók. Tömören kifejezve ugye. Valójában nem itt készülnek, itt csak kiképzik őket varázslóvá. Nagy ám a különbség...

Gryphon Aviary:
A nyálas, agyontápolt, undorító, fújdegyorsanpurcanjonki griffek szülőhelye. Démont a képébe! (ez itt a reklám helye)

Nos, ennyit mára az építészet, a tudomány és a technika újdonságaiból. Következő fejezetünk a Kis gyakorlati monsterológia címet is viselhetné, ha lenne egyáltalán ilyen, hogy következő fejezet. De ha már így belejöttem, lesz is. Tehát, figyelem: új fejezet következik.

Kis gyakorlati monsterológia

Először (a szokásos prioritásnak megfelelően) lássuk miféle egyedek vannak az orkok oldalán.

Peon:
Paraszt. Mondaná ugye a tudatlan és felületes szemlélő. Azonban a peon teljesen mást jelent orkul, hogy egészen pontosak legyek: 612. sz. Számítástechnikai műszerész-t. Csak most éppen munkanélküli szegény. Akkor adjunk is munkát a lelkes jelentkező(k)nek. Ő bányássza az aranyat, vágja a fát, építi és megjavítja az épületeket. Jelentős változás a WC1-hez képest, hogy támadni is tud (ezt a képességét lehetőleg ne griffeken próbáljuk ki).

Grunt:
Egyszerű gyalogos katona. Becsüljük meg jól, úgysem lesz hosszú élete. Ha sokat clickelünk rá, még azt is mondja, hogy broáf. Aztán bocsánatot is kér gyorsan, mert az ork az egy ilyen kis udvarias fajta.

Troll axethrower:
Na, ő az első - és hosszú ideig az egyetlen - értelmes harci alakulatunk. Azért túl sokat ne várjunk tőle. A trollok, mint tudjuk, igen kellemetlen illatú lények, ezért a kulturált orkok, mindig vesznek nekik dezodort. A trolloknak viszont ez nem tetszik, és mindig eldobják. (Ez az axe-thrower kifejezés féltudományos magyarázata volt. Ooops, pedig megígértem az előző trollos poénnál, hogy ennél gyengébbet ma már nem kaptok...) Ezzel azt akartam kinyögni, hogy a troll baltadobálók távolra is képesek sebezni. Aki játszott az első résszel, az tudja, hogy ez micsoda táp, aki meg nem, az majd rájön.

Catapult:
Hangyányi aggyal rendelkezők kedvéért **(Nekik nem kell - Hangya):** Katapult. Vigyázzunk rá, mert bár tápos, de közelharcban használhatatlan. Ha valaki esetleg kíváncsi a katapult és a balliszta közötti különbségekre, annak melegen ajánlom a WC1 leírását (CoV nemtommennyi), annak ellenére, hogy ott csak balliszta volt, de azt katapultnak hívták, itt meg hívják mind a kettőnek, de csak balliszta van.

Oil tanker:
Olajszállító nagyhajó. Csak 100 egység olaj fér bele. Vele lehet platformot építeni is. Ennyi olajos cucc után jogosan merül fel a kérdés: mire is jó az olaj? Nehogy véletlenül információhiányban szenvedjetek, a dolgot megpróbálom több oldalról is megvilágítani. Kisebb körkérdést intéztem a témában a körülöttem lebzselő szájtáti léhűtők tömegéhez, a következő eredmények születtek: Lehet kólának álcázni. Síkosabb lesz tőle. Sült krumplit lehet belőle csinálni (ha van krumpli is). Hát, ha nincs vazelin... Mé', te mit csináltál belőle? Attól megy a katapult. Attól megy a ballista. A gennycefre NŐHangyad' elengedhetetlen alkotóeleme. Esetleg a hajók építéséhez, és a Great Hall fejlesztéséhez is jó. De csak végső esetben, ha az előzőek már mind csődöt mondtak.

Destroyer:
Romboló hadihajó. Tápos egy jószág. Jaj az ellenfélnek, ha véletlenül víz mellé építkezik.

Transport:
Szállítóhajó. Egyszerre 6 egység fér bele. Mivel harcolni nem tud, érdemes megtámogatni pár destroyerrel (pláne ha nem üres).

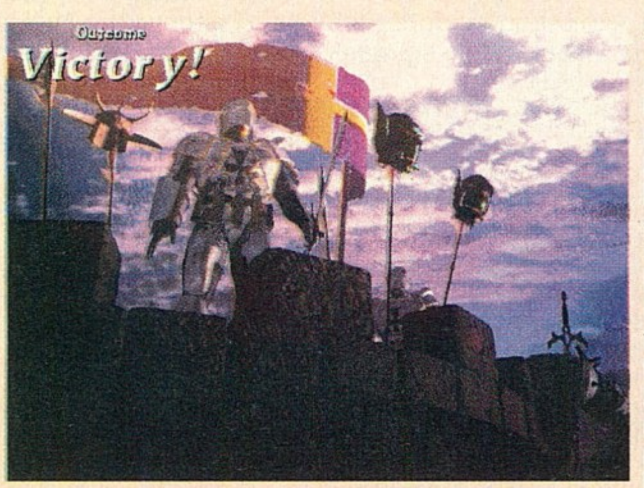
Juggernaut:
Csatahajó, vízi katapult. Sajnos mire ilyenünk lesz, az ellenfél már nála durvább dolgokat is képes legyűrni. Ettől függetlenül szimpatikus már csak a neve miatt is.(Ezt a sztorit inkább nem mondom el, mert a végén mesedélutánba fulladna az egész cikk.)

Giant Turtle:
Nem egészen teljesen 100%-os tükörfordításban: *vízalatti cuccos.* Amíg nem támad, nem látja az ellenfél. Ráadásul gyors, és erős is.

Troll berserker:
Az egyik leghasználhatóbb figura. Nemcsak lőni tud (nem is akárhogy), de ha a favágóink kellően el-doomosítják, kiváló felderítő válik belőle (ő lát a legmesszebb), ráadásul regenerálódik is (bár egy ki-



csit lassan). Hoppá! Itt újabb paradoxonra bukkan a hivatásos szőrszálhasogató. Ha valaki berserke(n)rkedik (elönti a harci láz, gondolkozás nélkül ütvágrúg-karmolharap), akkor talán nem fog lőfegyvereket használni... Dehát ahol az orkok olajfúrótornyokat építgetnek, már semmin nem lepődik meg az ember. Izé, az ork.



Aki mer, az szakácsnő...

Two-headed ogre:
A legszebb egység. Bár ehhez a megállapításhoz szükség van egy Hangyányi igénytelenségre, és elferdült szépérzékre. Szóval nagyjából úgy néz ki, mint a Doom-ban a dagadt lángszórós csótány. Gyors és erős, kár, hogy az elfek lelövik, mire jól orr(k)bavágná őket.

Goblin Zeppelin:
Repülő felderítő. Harcolni nem tud, de őt is csak az íjászok, meg a tornyok bánthatják. Kisebb vita kerekedett itt, hogy a goblinoknak van-e annyi eszük, hogy Zep-et építsenek, amiből a tanulság az lett, hogy mivel a Gumimacikban is egy goblin volt a legintelligensebb figura, ezért nyilván igen. Bár, ahol az orkok olajfúrótornyokat építenek... (Ezt előbb-utóbb rövidíteni fogom, mert marha unalmas mindig begépelni.)

Goblin Sappers:
Elit öngyilkos kommandó. Lásd még Douglas Adams & Norman Hayes Kamikaze-jelenetét. Hatékonyan használható ellenséges épületek és önmaga megsemmisítésére, (főleg egy Unholy armorral). Jelszavuk: Nem győzni jöttünk, hanem pusztítani! **(Ez egyébként lopott, de úgy terjesztem, mintha én találtam volna ki - Hancu)**

Ogre mage:
Az első varázslónk. Az alábbiak mellett ugyanazt tudja, mint a sima ogre:



Közel a vég...

- *Eye of Krogg:* Egy aranyos kis felderítő szemet idéz meg valami szemfüles létsíkról. Ezt aztán mi irányíthatjuk.
- *Bloodlust:* Mittoménmiez. Öööö, akarom mondani: egy saját egységünkre lehet rátenni, aki ettől nagyobbat fog ütni. Vagy valami ilyesmi. A teljes megoldást a nedves olvasóra bízzuk.
- *Runes* (kopiráááááájt!!!): Remek kis varázslat. Kis piros bigyókat csinál, amik hol eltűnnek, hol megjelennek, és agyonsebzik az ellenfelet (figyelmetlen játékosoknál esetleg a saját csapatainkat is).

Death Knight:
A varázslómesterünk. Bár eleinte ő szólít minket mesternek, de ha sokat maceráljuk (kb. a 20. clickelésre) egyre vadabb dolgokat képes mondani. *Varázslatai:*

- *Touch of Darkness:* Támadás. Ezt igen ritkán használja - kiváló menekülőművész.
- *Death Coil:* Halálos csapás. Ugye milyen tápos hangzik? Sajnos mire ráclickelünk, meg kiválasztjuk a célpontot, már rég kihaltunk.
- *Haste:* A célpont gyorsabb lesz a harcban (amíg el nem múlik).
- *Raise dead:* Egy porladó hullából Skeletont csinál. A Skeleton nagyjából ugyanolyan, mint az egyben volt.
- *Unholy armor:* Rövid idejű sérthetetlenség.
- *Whirlwind:* Forgószelet gerjeszt. Az egyik legbosszantóbb cucc, ha az emberekkel játszunk. Egészen használható griffek, meg hajók ellen.
- *Death and Decay:* Cool kis spell, mindenki próbálja ki. (Lehetőleg a saját települése közepén). Az ilyen szöveg általában azt jelenti, hogy halványlila gőzünk sincs a dologról, de most nem így van. Sőt.

Dragon:
Durva egy jószág. Repül, úgyhogy nem lehet akárkivel bántani, ráadásul tüzet fúj. Egyetlen igazi hátránya, hogy a saját tüze is sebzi. Ez aztán igazi egetverő baromság, de ahol az orkok... (a folytatást ismeritek).

Azok számára, akik esetleg a roppant unszimpatikus emberi fajt óhajtanák győzelemre vezetni, következik a monsterológia második része, ezúttal az emberekről. Roppant szűkszavú lesz, mert itt is rengeteg párhuzamosság van az orkokkal. Sőt, van egy még jobb ötletem, csak a különbségeket írjuk le. Arra biztos mindenki rájön magától, hogy teszem azt, az Elvish archer a baltadobáló troll megfelelője, a knight meg a kétfejű ogréé. A "bölcs" emberek goblinok helyett Gnomish Flying Machine-t, meg Dwarven Demolition Team-et használnak.Sárkány helyett griffmadár van, nagyjából ugyanolyan erős, de nem tüzet fúj, hanem valami villámokat dobál. Na ezt megoldottuk, így a különbségek ecsetelése a varázslatokra korlátozódik. Lássuk!

A Paladin varázslatai: (ő az ogre mage megfelelője, knight-ból lehet képezni.)

- *Vision:* Távolbalátás. Aki nem érti, az kérje ki Pandacsöki Boborján, távolbanéző világbajnokunk szakvéleményét.
- *Healing:* Gyógyítás. Innen is látszik az emberek alacsonyabbrendű mivolta. Meggyógyítják a sebesülteket, ahelyett, hogy megvárnák, amíg kinyiffan, aztán Skeleton-t csinálnának belőle
- *Exorcism:* Ördögűzés. Kb. olyan, mint az orkoknál a halálos csapás.

A mage - ha hiszitek, ha nem - a varázsló az embereknél. A következő mókákra képes:

- *Lightning Attack:* Primitív támadási forma.
- *Fireball:* Nagyszerű pirotechnikai bemutatót rendez, nem célszerű ork módra, ész nélkül használni, mert területre hat, és könnyen kipusztíthatjuk vele a saját seregeinket is. RPG szakértőnk szerint tűzlatyó.
- *Slow:* Lelassítja pl. szegény sárkányainkat, így a csúnya Rangerek lenyilazhatják, mire annyit mondhatná, hogy firebroáf.
- *Fire shield:* A célpontot tűzaura fogja körülvenni, és sebez minden közeljövőt, beleértve a varázslót is, aki a varázslatot létrehozta (ez utóbbi egy ritka okos dolog).
- *Invisibility:* Láthatatlanná lehet vele tenni egy célpontot. Természetesen érdemes a saját egységünket ellátni vele. Esetleg, ha nem érzünk elég kihívást a játékban (ez azért egy ideig nem fog előfordulni), rátehetjük az ellenfélre is. Hátha meglepődik tőle...
- *Polymorph:* A legmókásabb spell (csak emiatt játszottam végig inkább emberekkel **(áruló!!! - Hancu)**). A célpontból védtelen, jámbor vadmalacot csinál. (Hoppá, hát ezért nem lehet kiéheztetni ostromnál az emebereket. Minden békésen arra járó orkból vadmalacot csinálnak, hogy megegyék. Hát így tűntek el szegény felderítőink.)
- *Blizzard:* Ha már a játék készítőit Blizzard Entertainment-nek hívják, ide valami igazán durva termonukleáris gigablastot várna az ember - na ahhoz képest elég nagy csalódás. Ilyen jégizék hullanak az égből, és a területen mindenkit össze-vissza sebeznek jól.

Hát ennyi, ezek alapján már el lehet kezdeni a játékot. Általános nyerő stratégiát nem igazán lehet adni, de nem is lenne érdemes, jöjjön rá mindenki saját maga. (Recept: végy egy hangyányi észt, innivalót, persze sört, de sokat, esetleg néhány nyugtató sem árt, egy kényelmes szék is dukál mellé, meg háromnégy pofa kávét az éjszakákra való tekintettel. S már kezdődhet is a móka.) A játék -szerintünk - nagyon jó, akár azt is mondhatnánk, hogy megszületett a Dune2 stílus új királya (már csak a fantasy stílus miatt is magasan ver mindenféle *Command&Conquer*-eket). Ha már a fantasy-nél tartunk, engem kissé idegesítettek a lépten-nyomon előbukkanó logikátlanságok (az ork olajfúrótorony, az elf favágó, a sárkány, akit sebez a saját lehellete...) **(engem nem - Hangya)**, de ezek a játék szempontjából abszolút lényegtelenek. Grafikailag nagyjából a maximumot hozták ki a készítők (azért nagyjából, mert ma láttam egy demot az *Into the Shadows* - ból, és ez kicsit átértékelte a grafikai maximumról alkotott véleményemet...), a hangok iszonyú jók, rengeteg poént mondanak a fickók, ha sokszor clickelünk rájuk (a kétfejű ogrénak a két feje beszélget egymással, az orkok mindenféle szalonképtelen hangot generálnak, stb). Kellően nehéz is lett a játék, sőt néha túl nehéz is. Ha emlékeztek, a WC1-ben egy igazán problémás küldetés volt (mikor ki kellett szabadítani a parasztjainkat a fogságból), na itt minden második-harmadik ilyen nehéz lesz. Gyengébb jellemek számára a program kimentett állásai erősen támogatják a különböző, buherátor néven ismert segédprogramok használatát. (Előre a tisztességes győzelemért! Le minden tisztességtelen játékossal, aki használja, hogy törne le a keze!). A többszemélyes játék lehetősége pedig még egy csomót dob az egészen. Egy páros játék már-már a Doom deathmatch-ek hangulatát idézi, ennél nagyobb dicséretet pedig többszemélyes játék nemigen kaphat... A személyes szerénytelen véleményünk pedig az, hogy nem nagyon haragudnánk, ha még egy-két vizsgaidőszakunkat ilyen programokkal borítaná fel a *Blizzard* bagázs. Vagy mondjuk akárki más.

Ja, még egy kis kiegészítés: a bevezetőben szereplő induló nem az ismeretlen ork költő, hanem Mono cimborám alkotása, és létezik megzenésített változata is.



És lőn a hőnáhított endsequence....

Pozitívumok: grafika, hang, hangulat, kezelhetőség, meg minden.

Negatívumok: nem jelent meg a harmadik rész, mire végigjátszottuk a másodikat.

Hancu & H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM vagy 43M HD

Kiadó: Interplay/Blizzard
Tesztpéldány: Interplay

Grafika:	★★★★★★★★★☆
Hang:	★★★★★★★★★☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★★★☆☆





Egy nő éppen városi útjáról botladozott hazafelé, mikor egy őrült férfi, Henry Stauf megölte, és kirabolta. Az őrültnek nem volt semmije, sem álma, sem helye a világban. Sivár életében egy éjszakai látomás hozott változást. Őrült víziójában egy baba képe jelent meg, amit másnap pontosan úgy faragott ki, ahogyan lázálmában látta. A kész babát a közeli falu kocsmájába vitte, ahol a kocsmárosnak adta, aki ennek fejében ételt, s italt adott neki. A kocsmárosnak tetszett a játék, s úgy gondolta, hogy ezzel ajándékozza meg lányát. Staufnak ezen az éjszakán egy újabb látomása volt. Felébredése után döbbent rá arra, hogy olyasvalamit kell csinálnia, amit mindenki szeret, s ami mindenkinek tetszik. S mivel babáit szerették, nyitott egy bababoltot. "Mintha élnének" - mondták az emberek a babák láttán. Nagy forgalma volt, hiszen minden gyerek tőle vásárolt a faluban, sőt még a környező városokból is meglátogatták üzletét. Egy idő múlva azonban a gyerekeket valami titokzatos vírus támadta meg, amely menthetetlenül a halálukat okozta. Volt azonban egy furcsaság, amire a borzalmas tragédiák miatt senki sem figyelt fel; a gyermekek még életük utolsó pillanatában sem engedték el babájukat. Staufnak a harmadik, az utolsó látomása egy félelmetes, titokzatos ház volt, ahova visszavonulhat. Egy ház, ami megfelel őrült céljainak....

Gondolom sokaknak ismerős a történet, mivel ez a nagysikerű *The 7th Guest* story-ja. De miért is elevenítettem fel, ha most az *11th Hour*-ról lesz szó? Azért, mert az *11th Hour* a *7th Guest* második része. S mivel a *T7G* történetének sok köze van a *Tizenegyedik Óráéhoz*, így aki azt nem ismeri, annak az új játékban igen sok dolog homályban maradhat.

Mielőtt azonban belevágnék a dolgok közepébe, lássunk, hogy mi is a *The 11th Hour*?

Ha nem lett volna szerencséd az előző részhez (sürgősen szerezd be), akkor a *11th Hour* új stílust fog jelenteni számodra, melyhez legközelebb talán a *Shivers* és a *Myst* áll, de ez azért mégis más.

A játék öt "órából", azaz öt részből áll. A játékban *Henry Stauf* házában kell bolyonganunk, és közben különböző logikai feladatok megoldásával egyre közelebb kerülünk a rejtély megoldásához. Az előző részhez képest újítás, hogy minden tárgyat meg lehet vizsgálni, ellenben nem mindegy, hogy melyik dolgot mi után vizsgálunk meg; egymás után egy-egy



A sötét homályából előtűnik a nagy semmi

mütyürt, meghatározott sorrendben kell megfogni. Ha tényleg jót kaptunk el, akkor egy video-bejátszás lesz a jutalmunk, melyben valami múltban történt eseménnyel ismerkedhetünk meg. Hogy a játék megfejtésében előre juthassunk, minden "órában" meghatározott mennyiségű videobejátszást kell megtalálni. Az "órák" végén pedig az aktuális videókat - hogy teljesen összeálljon a kép - sok új jelenettel kiegészítve újból megtekinthetjük.

Honnan tudhatjuk meg, hogy mi után és hol kell kutatnunk? Részben ebből a leírásból (de hangsúlyozom: csak ha elakadtál, egyébként ne használd, mert elrontja a játék lényegét!), vagy a GameBook-ból, amint - mint majd később kiderül - egyik segítőtársnőnk, *Samanta* küld. Ha megtaláltunk egy keresett mütyürt, akkor újabb üzenet vár ránk, amelyben például a megszerzendő tárgy nevének



A könyvtáros-kisasszony krónikus nyelvgravitációban szenved

betűi vannak összekeverve (*Winter Coat - Tonic Water*), vagy egy olyan hasznos infót kapunk, amiben burkolva benne van, hogy mit is keressünk. Ezenkívül, ha valahol mégis elakadnánk a GameBook-ban utána nézhetünk, hogy mit is kell az adott logikai feladatban csinálni, vagy hogy mi lesz a következő tárgy, amit meg kell keresni. Vigyázzunk azonban, mert minden egyes segítség kérésnél kapcsolatunk gyengébb lesz *Samantá*val, és ezzel párhuzamosan egyre jobban erősödik *Henry Stauf*, a gyilkos ellenfél. Ez nem azonnal, hanem az egyes "órák" végén, a *Stauf* ellen játszott feladatok közben derül ki. Legyünk tehát előre óvatosak!

Egyébként a GameBook-ot használhatjuk olyan hasznos dolgokra is, mint mondjuk a mentés, betöltés, kilépés... Egyedül a játék végső fázisában nincs "save"-elésre lehetőséged.

Újdonságnak számít, hogy az egész egy *START* menüből indul. Az *OPTIONS* egy *GROOVIE2.INI* nevű file-t módosítgat, s amennyiben ennek a filenak az utolsó sorában lévő kérdésre YES-szel válaszolunk, akkor lehetőségünk lesz egy közeljövőben megjelenő *Virgin* játék megtekintésére, a START menüben keletkező új menüpontra való clickeléssel. Az options-ban állíthatjuk be azt is, hogy hány bites legyen a színmélység (8 - 256 szín, fekete-fehér; 16 - Hi Color, 65 ezer szín, jó, csak elég lassú... Egy DX4-100-on a videobejátszásnál, még ha kis képen ment, akkor is szaggatott volt a hang.; 24 - True Color, azaz 16 millió szín, csak 2 MB video memóriával megy, de biztos gyönyörű lehet!), hogy mekkorák legyenek a videobejátszások (full screen, 1/3 screen), és hogy minden második vonal legyen-e csak kirajzolva (intraced mode, ha 1/3 a képnagyság, akkor tárgytalan), meg egy egypár hasznos dolgot. Különösen örültem a "*The making of The 11th Hour*" menüpontnak, amire gondolom már mindenki rájött, hogy mit is takar. Igen, ennek segítségével megismerkedhetünk a *The 11th Hour* készítésével. Itt hallgathatjuk meg az összes, játék közben szereplő original *Fat Man* zenét. Ezek nagyszerűen sikerültek, csak egy rossz van bennük: most nem audio track-ek! A játék SB, GUS, meg mindenféle hangkártyával elmegy, de teljesen más a zenéje GUS-sal (olyan Hard Core féle, sok dobbal, cintányérral), mint SB-vel. Sound Blasteren maradt a jól megszokott, hangulatos zene, amit néhány helyen (jobbra) átírtak, és vannak újak is (pl: iszonyúan jó a lerombolt padláson a zene).

A játék csak 18 éven felülieknek ajánlott, s ez indokolt, bár manapság egy gyengébb krimiben is elfolyik annyi vér, mint a *The 11th* Hour-ban.

Mielőtt belefognék a játék részletes leírásába lássuk, hogy miről is szól, mivel ha nem rendelkezünk megfelelő angol tudással, akadályokba ütközhetünk.

Mikor megismerkedtem az előző résznél (első látásra) sokkal gyengébb storyval, azt hittem üvöltök: hogy lehet, egy olyan eredeti ötletet, mint a *7th Guest* története így elrontani. Azonban ahogy a játék készítéséről szóló filmeket megnéztem, úgy gondoltam, mégis végigjátszom, mivel olyan videoanyagot láttam, amiről álmodni sem mertem volna. És ahogy egyre előrébb jutottam a játékban, a történet is sokkal jobb lett. Mindennek pedig az lett a következménye, hogy időt nem sajnálva egyre jobban kerestem azokat a nyamvadt videobejátszásokat. Mondanom sem kell, hogy igen-igen mérges lettem, mikor órákon, esetleg napokon keresztül nem találtam meg egy továbblépéshez szükséges videót. Számos alkalommal már a pokolba küldtem *Mr. Henry Stauf*ot, mikor sikertelen kereséseimet kedves megjegyzéseivel illetette. Hányszor hallhattam a "*I know something you could't find with a flashlight...hahahaha*", "*You're geting closer.... NOT!*" és ezekhez hasonló mondatok tömkelegét, amikor rossz tárgyat kezdtem vizsgálni. No, de most már itt az ideje, hogy megismerkedjünk a történettel. A végigjátszás után lehetőség van az egész story megtekintésére.

A játékban *Carl Denning*-et alakítjuk, aki a helyi híradóból értesült szerelme - *Robin Morales* - eltűnéséről. *Robin* mellesleg a TV "*Megoldatlan esetek*" című szórakoztató műsorának a vezetője (volt?), és éppen a Hudson melletti Harley-ben *Henry Stauf* titokzatos háza után kutatott. Nem ő az első, aki eltűnt, a közelmúltban, sokan nem kerültek elő, sokan pedig igen... holtan. A halottkém egy nagyobb termetű, vérszomjas kutyára gyanakszik, de ezt ő sem hiheti el, csak ugye, ha a rendőrség nem tud mit kezdeni egy üggyel, akkor olyan semmitmondó indokot ki kell találni. Miközben leendő "hitveséért" aggódik *Carl,* csöngetés hangjára lesz figyelmes. Mire ajtót nyit, csak egy elrobogó furgont láthat, azonban egy kis pakkot kap, melyben az elkövetkezendőkben használatos **GameBook** rejlik. A *GameBook* képernyőjén szerelme alakja tűnik fel és segítségét kér: (*Please help me*! - ennyi), majd *Stauf* házát látja meg. Azon nyomban felpattan gyite motorjára, amit jobb körökben Harley Davidson-nak is neveznek. A házhoz vezető úton a *Robin*nal együtt átélt szép emlékekre gondol. Este pedig - nem tudva hogy egy nehéz és hátborzongató éjszaka vár rá *Stauf* házában - zseblámpával nekilát a feladathoz. Rövid keresgélés után megtudja, hogy *Robin* a sheriffel össze-



Székes fővárosunk egyik helyisége

barátkozott, és jó úton járt, hogy a rejtélyt megoldja. A sheriff, a halottkémhez hasonlóan csak a kutyára tudott hivatkozni, azonban bevallotta, hogy van valami különös dolog a ház körül. *Robin* nyomozása közben három másik hölgy is feltűnt a színen. Közülük az egyik - aki különben egy orvos asszisztense - egy bájos, fiatal lány, szerelmével él a városban és igen-igen furcsán viselkedik. A másodiknak az egyik kézfeje hiányzik. Ez a lány már nem annyira szép (sőt), és egy bárban dolgozik. A harmadik *Samanta*, aki mozgássérült. Ő az, aki nyomon követi majd *Carl*lal és a *Robin*nal történő eseményeket, de miért?



Két feketét egy fehérért (dél-afrikai népdal)

*Robin*t kutatásai közben a nyomok ahhoz az orvoshoz vezették, akinek az első nő volt az asszisztense. Az asszisztens egy kis huzavona után *Robin*t beengedte a doktorhoz (*Mi a betegsége? Nem vagyok beteg! Kérem a kórlapját! Mondom NEM vagyok beteg! Akkor miért jött? Szeretnék beszélni a doktorral! A doktor úr elfoglalt, miben segíthetek...*). *Robin* a doktortól kis bájcsevegés után meg is kérdezi, hogy mi történt a bárban a nővel? Egy este igen rossz állapotban jött be, ezt hiányzó kézfeje indokolta is - válaszolt *Robin* kérdésére az orvos. Amikor viszont a baleset okát kérdez csak annyit választ kaptam - folytatta az orvos - a kutya volt, az a kutya... A doktor így csak azt tudta javasolni *Robin*nak, hogy keresse fel *Samantá*t, akinek a balesete szintén furcsa körülmények közt történt. Beszélgetésüket az asszisztensnő kihallgatta...

Mi sem természetesebb, mint az, hogy ezek után *Robin Samantá*t kereste fel, aki éppen a *7th Guest*-tel játszott (vagy mondjuk a házat vizsgálja...), de csak akkor engedte be *Robin*t, amikor megtudta, hogy *Henry Stauf* házáról akar vele beszélni. *Robin* tőle is megkérdezte, hogy mi is történt vele valójában. *Samanta* erre igen mérges lett, és a kutyára hivatkozva kidobta *Carl Denning* szeretett barátnőjét. Ennek ellenére *Samanta* még aznap este felkereste *Robin*t és elmondta mindazt, ami a lelkét nyomta. Nehezen kezdett bele, de egy whiskey társaságában könnyebben mondta ki, hogy szó sincs a kutyáról. *Robin* ekkor a következőket tudta meg: régebben két kisgyerek bújócskázni ment a ház környékére, azt követően azonban már senki sem látta őket. Ekkor *Samanta*, és a most már félkezű barátnője eldöntötték, hogy a házhoz mennek, hátha tudnak a gyerekeken segíteni, ugyanis arra gondoltak, hogy esetleg csapdába estek. Nem így volt, és ezt ők is jól tudták, de mégsem tudtak belenyugodni a gondolatba, s talán ezért is mentek oda. Mindenesetre *Samantá*t a padláson valami megfogta, és még ha furcsán hangzik is, azt állította, hogy a ház megerőszakolta. *Samanta* szerint az a ház nem az aminek látszik, nem egy normális ház, hanem mivel *Henry Stauf*hoz van köze, egy gonosz, ördögi hely, ami már szinte él. *Stauf* pedig egy mindenre képes, érzék nélküli kreatúra, nem emberi lény. A menekülése közben a kapuba beszorulva szakadt le barátnője csuklója is, és - mint gondoljuk -, *Samanta* is itt lett nyomorék. Hogy mi is történt a továbbiakban, azt *Samanta* már nem tudta, mert sikerült elmenekülnie. S, ha a történet végét is meg szeretné ismerni, akkor keresse fel a csukló nélküli nőt - tanácsolta *Robin*nak *Samanta*.

Az eddig leírtakkal egyidőben az első, szép, dúskeblű lány úgy kívánt megbizonyosodni barátja igazi szerelméről, hogy azt kérte tőle: ölje meg XY-t és vigye a *Stauf* házba. Ha pedig ezt nem teszi meg a kedvéért, akkor az egyértelmű bizonyíték számára, hogy nem szereti. Ha pedig igen, akkor khmm... felkínálja kegyeit a férfi számára. A fiú azonban valóban szerette a lányt (meg valószínűleg valami mást is akart...:) és egy szikével **(gondolom ezt a szikés dolgot a "Halálos árnyék" című Stephen King regényből vették, persze az is igaz, hogy a horrorban és a krimi-**



Hív a vasút, vár a 11th Hour!

ben a szike igen kedvelt gyilokeszköz - Hacker) elvágta egy férfi nyakát, s férfit egy jó nagy lepedőbe bugyolálva letette *Stauf* háza elé, ahonnan valaki, vagy valami behúzta. Azaz a gonosz él, *Stauf* mindig él, és talán örökké élni fog...

Eközben *Robin* felkereste a bárban dolgozó lányt és igen kellemetlen vita keletkezett köztük. A félkezű lányt egyáltalán nem hatotta meg, hogy *Samanta* már mindent elmondott *Robin*nak. Ő továbbra is kötötte a (vér)ebet a karóhoz, hogy a kutya, a kutya... Mikor pedig *Robin* azt a kérdést tette fel neki, hogy milyen is az a ház, gúnyolódva *Robin* szemébe vágta: - Mitől fél? Az csak egy ház! Ha nem gyáva, akkor nézze meg! Ezt a nem éppen jóízű beszélgetést a szép, első nő kihallgatta, és hazatérve szerelmét *Robin* meggyilkolására kérte. Barátja azonban ezt már nem vállalta, mert szerinte *Morales*, mint a TV egyik műsorvezetője, túl ismert, és különben is a fiú már azért idegeskedett, hogy mikor találkozik végre az általa csodált *Henry Stauf*fal. A nő erre azt mondta neki, hogy akkor találkozhat vele, amikor a következő hullát viszi a házba. Erre a fiú gondolkodás nélkül el is követte a *Stauf*fal való találkozáshoz szükséges gyilkosságot, csak lett egy kis gikszer. Az áldozat mellkasából ugyanis nem jött ki a kés, így gyorsan kellett cselekednie, nehogy a fürdőszobában mosakodó lány - akit éppen néhai szerelme várt - észrevegye. Mikor a holttestet bevitte *Stauf* házába, a fiúnak kellemes fogadtatásban lett része: *Stauf* nője, bárddal a kezében - *Henry*, és egy koponya biztatására - a fiúnak rontott. Nem sokkal ezután érkezett kocsijával *Robin* - hiába is óvta ettől *Samanta* - *Stauf* házához. *Robin* kiszállt a kocsiból, a ház felé indult, bement... vesztére. *Robin* elveszett...

Vagy mégsem? Meg tudjuk menteni? Mindezt, ha végig visszük a játékot, megtudhatjuk! Ha megakadunk, és segítségre lenne szükségünk, akkor itt van a megoldás:

Az első "óra":

A ház felépítése a régi, de mégis teljesen más lett. Lerobbant, a tapéták málnak a falról, képek leesve a földön hevernek, a sarkokban pókhálók, bedeszkázott ajtók, ablakok. A kihalt házban csupán zseblámpánk fénye világít. Menjünk az ebédlővel szembeni kis asztalhoz, ahol az első logikai feladat vár ránk: a fehér csikókat feketékkel kell kicserélni. A gép 40 lépésből meg tudja csinálni, ha ügyesek vagyunk, kevesebből is sikerülni fog! Mikor ez megvan, sétáljunk el a könyvtárba, ahol négy lépésből, nyolc egymás mellett lévő zöld és piros könyvet a jobb, illetve a bal oldalra kell rendezni. Amikor ezzel megvagyunk, a kandallón álló tonikos üveget vizsgáljuk meg, ennek fejében megtekinthetejük az első videót. Következő utunk a padlásfeljárattal szembeni szobába vezet, ahol egy pénztárgép kijelzőjének mindkét oldalán ugyanannak a számnak kell szerepelnie, de hogy ez ne legyen olyan könnyű, alul a lenyomott és a felengedett billentyűknek ugyanolyan alakzatot kell mutatniuk. Javaslom, hogy először ezt a feladatot papíron csináljuk meg, mivel úgy az egészet sokkal jobban át lehet látni. Ha ez is megvan, akkor a TV mellett heverő borosüveg kupakját nézyük meg, az eredménye ennek is egy videobejátszás lesz. Innen a kápolnán keresztül a boncterembe juthatunk, ahol egy igen idegtépő feladat vár ránk. *Stauf* ellen kell játszanunk! Egy játékegeret kell egy pálya jobb felső sarkába eljuttatni úgy, hogy az eddigi útrészeket eltolva újabbat tehetünk a végükbe, majd az egeret - ha biztosítva van az útja - egy kijelölt pontra mozgathatunk. Minden lépésünk után *Stauf* jön. Ha sikerült ezt az igen nehéz feladatot megoldani, sétáljunk a hallba, majd a konyhaajtótól jobbra elhelyezkedő órán keresztül a galériába. Ide jutva rögtön a velünk szemben lévő festményen szereplő férfit vizsgálhatjuk meg. Ezáltal egy újabb videobejátszás lesz a jutalom. Ezek után a boncterembeli feladat melletti eldobott gyógyszer lesz a következő célpont. A videózást követően a konyhaajtótól balra lógó festményen látható vörösbegyet vizsgáljuk meg alaposan. Ezt befejezve a könyvtárban lévő földgömböt is vizsgáljuk meg, majd a galériában jobbra fordulva a napraforgó alatti absztrakt műhöz kapcsolódik az első "óra" befejezése előtti játszmánk *Henry Stauf*fal. Ennek az a lényege, hogy az alkotás utolsó alakzatát nekünk kell kiszínezni. Ha kiválasztunk egy alakzatot, akkor az, és a vele szomszédos(ak) is a mieink lesznek. Úgy fél óra próbálkozás után már gyerekjáték a megoldása. Egy jó tanács: figyeljük meg, hogyan játszik *Stauf* és saját módszerét használjuk ellene! Ha megvan, akkor a jól végzett munka örömével, nyugodtan dőljünk hátra, hogy az utolsó egy "órában" megszerzett videoanyagot megnézhessük.

A második "óra":

Először az emeleten, jobbra a folyosó végén található játékszobába menjünk, ahol a biliárdasztalon egy újabb feladat vár megoldásra. A biliárdgolyókra úgy kell a számokat feltenni, ahogyan a gép azt megengedi. Rá kell jönni a logikájára! Innen kilépve rögtön a jobbra lévő szobába menjünk be, ahol a szekreteren egy drágakövekkel teli dobozkát ha megvizsgálunk, - örömünkre - megint egy feladatra találunk. Ez nem igazán logikai móka. Próbálgatásokkal ugyanis csak azt kell megoldani, hogy a rubinok találkozásánál ugyanolyan szín legyen. A rubinokat körbe-körbe lehet forgatni, kettő helyét ki is lehet cserélni, de ha ügyesek vagyunk, egy cserével is meg tudodjuk oldani. E két logikai feladat megoldása után, már video keresésére is indulhatunk. Az első nyomot a könyvtári asztal megvizsgálásával fedezhetjük fel, a videobejátszást azonban csak akkor tekinthetjük meg, ha a galériában található torzót (itt a fejetlen szobor) körbetapogatjuk. Miután végignéztük az igen rövid videót, menjünk fel a *7th Guest*-ben az egyik gyilkosság színhelyére: a fürdőszobába. Igen bizarr látvány fogad, talán ez az egyik legjobb helyszín. A kádban megtekinthetjük azt a néhai harmadik gimnazistát, aki egybekötötte a kellemeset a hasznossal: megnyerte a bújócskát, és majdnem kiolvasta a Háború és békét. Persze ez nem kell, hogy nagyon izgasson, nem úgy, mint az egyik sarokban heverő medál. Itt már az első részből is ismeretes pókok "állják" el az utat, a továbblépéshez a fekete és fehér pókoknak helyet kell cserélniük. A sikeres megoldás után az első "órában" már megvizsgált borosüvegkupakhoz térjünk vissza, és húzzunk egy slukkot belőle. Ha ezzel megvagyunk (már tök ré-

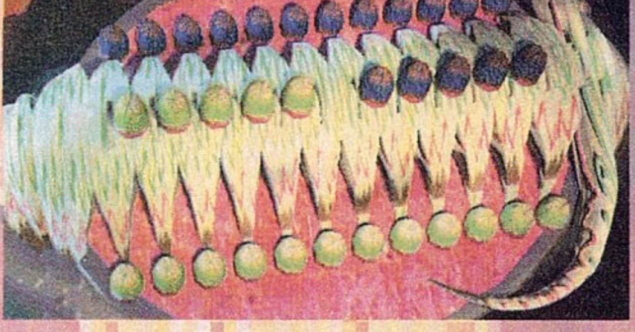


A zongoránál Stauf Claydermann

szegek vagyunk), akkor a játékszobában, a biliárdasztallal szemben lógó képen vegzük szemügyre a vörös kutyát (yeah, ír szetter rulez!), majd a konyhaajtónál tekintsük meg azt a 11-et. Ezek után a fürdőkád peremén lévő borotvát kell közelebbről megvizsgálni. Következő utunk az ebédlőbe vezessen, ahol a gyümölcsös képen látható banánt "kóstoljuk" meg. Majd menjünk a fürdő melletti szobába, ahol a töredezett tükörben egy lerágott csont vár: egy kép-puzzle. Igen semmitmondó ez a kép, de vigyázzunk, mert egyáltalán nem egyszerű megoldani a feladatot, ezért, mint már korábban is javasoltam, vegyünk elő papírt és vázoljuk fel a töredezett tükör mintáját. Ha megvagyunk, akkor ebben a szobában a kandalló feletti képen szereplő úri hölgy (akin egy ördög ül) szemrevételezése következik. Ezek után már csak az "óra" vége előtti, *Stauf* elleni küzdelem vár ránk a kápolnában, a boncterembe vezető ajtótól balra elhelyezkedő szfinxszerűségen.

A harmadik "óra":

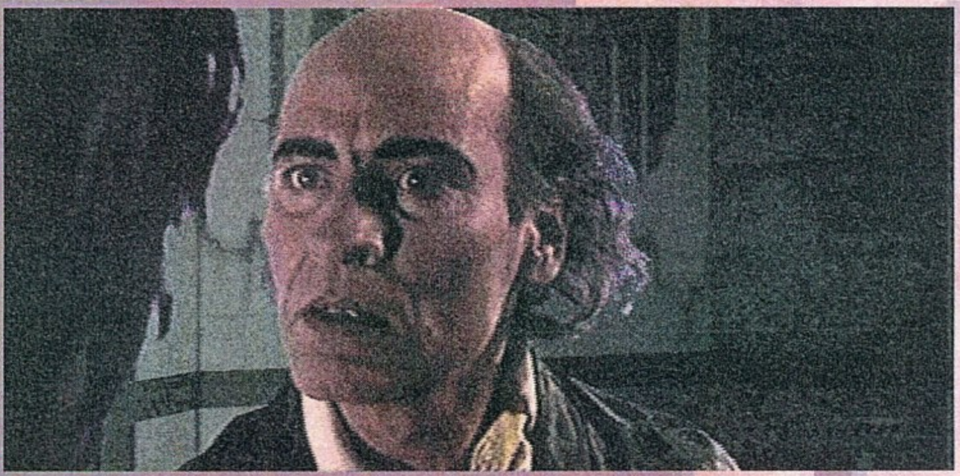
Ebben az órában már igen megnövekedett azoknak a szobáknak a száma, amelyeket meglátogathatunk. Ezek közül is menj-nk be először a néhai mágus szobájába (az emeleten, a játékszobából kijövet balra). Itt egy kockának az egyik sarkából a másikba kell eljutni. Az egyes lapokon szereplő számok egy irányt jelentenek, ezt figyelembe kell venni! Mikor ez megvan (lemegy a nap, vagy netán felkel), irány a padlás, ahol egy elektromos vasút manipulálásával öt éves kisgyerekként játszhatunk. A feladat azonban nem öt évesnek való! Két helyen lehet összekapcsolni a síneket, a nagy kapcsolóval pedig előre, hátra lehet a mozdonyt mozgatni. A fő cél az, hogy a **FAUST**-ot **STAUF**-fá rendezzük át. Következő utunk a második emeleten, a lépcsőtől balra elhelyezkedő szobába vezet, ahol egy angol mondatot kell(ene) kirakni. Férfiasan bevallom, hogy ez volt az egyetlen feladat, amit nem tudtam megoldani... Még egy hely maradt ebben az "órában", ahol még eddig nem oldottunk meg feladatot: a konyha. Itt az edényeket úgy kell egymásra rakosgatni, hogy mindegyik tányéron egy legyen. Mivel már más logikai feladat nem maradt, kezdjük el a videoanyagok becserkészését. Elsőnek a TV-s szobában a TV-t kapcsoljuk be..., ja nem működik, sebaj, legalább eggyel továbbjutottunk. Következőnek egy hangszert kell megtalálni a házban, ez a kápolnában lévő orgona lesz. A következő tárgy egy fehér torony, de talán úgy könnyebb lesz megtalálni, ha azt írom: fehér bástya (a padláson van, balra, a sakktáblán). Következő út ismét a kápolnába vezet, most azonban az asztalon heverő fáklyát kell megvizsgálni.


Bye-bye bon-bon-bon-bon-bon good bye...

Innen a konyhába kell menni, ahol ha a sajtreszelőt felemeljük - nem sajtot, hanem - néhány ujjat találunk. Talán nem véletlen, hogy a levágott ujjak hatására a boncterembe indulunk, ahol egy kis reklám végett megnézzük a **7th Guest** CD-t. Ha megnéztük ezt a videobejátszást is, akkor a fürdőszobában megláthatjuk, hogy miből is készül a fogkrém, feltéve, hogy ráclickelünk. Ennek ismeretében rohanjunk a mágus szobájába, és a guillotine (*magyarul nyaktiló, ezt a kivégzési eszközt J. Guillotin orvos javaslatára 1792-ben a francia forradalom idején használták először, wow!*) vizsgáljuk meg. Következőnek pedig a második szinten, a lépcső végénél lévő festményen látható fehér virágot kukkantsuk meg, majd ugorjunk be a mágus szobájával szemben található helyiségbe, ahol a fülbevaló szemrevételezése vár ránk, ezután készüljünk a *Stauf* elleni újabb küzdelemre, melyre a legfelső szobában, a padlásszoba utániban kerül majd sor. A játék neve: találd ki!:), na jó: **Othello**. Igen, ezt a klasszikus játékot kell játszani, de most nem egy négyzetben, hanem egy hatszög alakú méh-lépben.

A negyedik "óra":

Elsőnek mondjuk menjünk a babaszobába, ahol igen kellemes feladat vár ránk. Fehér futókat a feketékkel kell kicserélni, de úgy hogy a két ellentétes szín keresztbe és hosszába ne keresztezze egymás útját. Az "óra" vége előttit játékon kívül már csak egy logikai feladat van: a zeneszobában lévő miniatűr szoba maketten a zongorát a megfelelő helyre kell tolni, miközben a többi bútort is el kell rendezni. Mivel ezután nem tudunk mit csinálni, a videobejátszásokat kezdhetjük keresgélni. Az elsőt a zeneszobában meg is találjuk. Hogy mi is az? Egy hárfa. A második a játékszoba előtti kis katona, azaz egy diótörő, míg a harmadik a játékszobában a biliárdasztalon lévő magányos szemgolyó. Következőnek a már korábban megismert vonatot látogassuk meg, majd a tükör-feladatos szobával szembelévőben, az ágyon található vérfoltot nézzük meg... A gyengébb idegzetű játékosok egy igen brutális videóra készüljenek fel, mert nem éppen egy szívderítő látványban lesz részük. Ha a látványt kihevertük, a falba vágott bárdot vizsgáljuk meg a konyhában, mindezekért egy újabb videobejátszás lesz a jutalmunk. Végül pedig menjünk az ebédlőbe, ahol a *Stauf* elleni játszma vár ránk a furcsa, "trilobite" süteményen. Ez az amőbához hasonlít, s a feladat lényege nem más, mint az hogy az öt bonbont folyamatosan - vízszintesen, függőlegesen vagy ferdén - kell kirakni. A különlegessége csupán abból áll, hogy a bonbonok mindig felülről jönnek, és így a már ottlévőkre "telepednek", azaz az éppen kirakott bonbon lesz mindig a legfelső. Sok sikert (szükség lesz rá)!


A barátságos kinézetű Faust, illetve Stauf

Az ötödik "óra":

Gondolom már izgatottak vagytok, hogy milyen is lesz a befejezés. Rohanjunk fel a felső folyosóra, és nézzük meg közelebbről a jobbra lévő cicusszobrot. Ezek után a fürdő melletti szobában, az éjjeliszekrényen húzzunk egy slukkot a vörösborból. Ezután sétáljunk át a szemközti szobába, ahol a rózsát kell megvizsgálni. A következő feladat a babaházban rejlik (a gyerekszoba baloldali padlózatára clickelve juthatunk el): a csörgővel kellene játszadoznunk. Ha ezzel is készek vagyunk, menjünk a hallba, a jól ismert órához, és vizsgáljuk meg újból. Az izgalomtól telve gyorsan szaladjunk a könyvtárba, ahol a tintatartóra clickelve *Stauf* meghív egy meccsre a babaházba. És ha már a babaházban vagyunk, akkor miben is lenne a nagy játszma, ha nem egy másik babaházban, ami ebben az esetben nem más, mint a *Stauf* ház kicsinyített mása. A feladat a következő: a jól ismert amőbát kell játszani (már megint?), de egy kicsit másképpen, mint előzőleg. Itt is az a lényeg, hogy az öt követ - vízszintesen, függőlegesen vagy netán rézsútosan - egymás mellé rakjunk. Ez esetben azonban itt egy olyan lehetőség is van, hogyha az említett irányokban *Stauf* két követ közrefogjuk két saját kövünkkel, és akkor azokat leszedjük (vigyázzunk, mert ugyanezt *Stauf* is megteheti, nem is beszélve arról, hogy előszeretettel meg is teszi). Ha pedig öt párt szedünk le, akkor (is) megnyertjük a játszmát (ezt azonban szinte lehetetlen megcsinálni, maradjunk inkább a jó öreg, normál amőbánál..). Igen idegesítő a sikertelenség, de ne adjuk fel. Türelem sikert "terem". Én is már majdnem kiugrottam az ablakon úgy két óra próbálkozás után **(ja, földszinten lakunk:) - Hacker)**...


Itt folyik le az élet dicsősége

Mindenesetre ha megvan, akkor a mágus szobájában kell folytatni *Stauf*fal a játékot. A szobában látunk három ajtót. 200-200 dollárért mindegyiket kinyithatjuk, hogy megnézzük mi is mögöttük. Ehhez *Stauf* ad is 600 dollárt. A felajánlott pénzen *Carl* meg is nézni mindegyiket, az eredmény elkeserítő. Az egyik mögött *Robin*, a másik mögött *Samanta* egy TV-n keresztül pislog ránk, a harmadiknál pedig a már jól ismert bomba nő. Nem sok idő van gondolkodásra, választani kell, mielőtt az óra 12-t ütne..., de tétje van a választásnak!

Ha *Robin*ra esik a választás (akire azt mondta *Samanta*, hogy nem lehet már megmenteni), akkor azt látjuk, hogy másnap *Robin* nézi a híreket, ahol bemondják, hogy tegnap éjjel a *Stauf* ház környékén megtalálták az eltűntnek hitt *Carl Denning Jr.* holttestét. Kedves...

Amennyiben a bomba nőre esik a választás, akkor egy szobába megyünk be vele, ahol némi etye-petye után *Henry Stauf*fá átalakul és meg is mondja, hogy milyen ostobák és mennyire naivak vagyunk. Ez sem rossz befejezés...

Ha azonban *Samantá*ra esik a választás, akkor tanúi lehetünk - miközben *Samanta* nyugtatgat minket, hogy úgysem tudtunk volna *Robin*on segíteni... - a *Stauf* ház (végső?) pusztulásának.

A játékról tehát - a kezdeti ellenérzés ellenére - csak a legjobbakat mondhatom, a **Trilobyte** ismét nagyszerű munkát végzett, és a **Virgin** a design-ra is ügyelt. Csak egyetlen egy dolgot sajnálok: hogy a zenék nem audio track-ek! Egy CD ide vagy oda, manapság már nem számít...

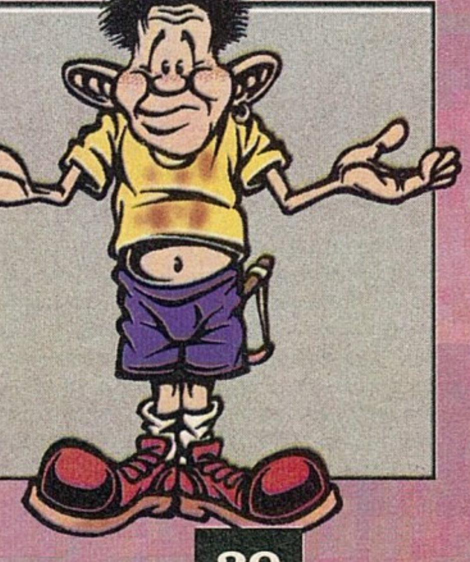
Végére csak egy költői kérdés marad: lesz-e harmadik rész?

Hacker

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS...

Kiadó: Virgin/Trilobyte
Tesztpéldány: ECOBIT Kft.

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆



ALLIED GENERAL

Mivel gondolom az alant elterülőkből gondolom ki fog derülni, szükségtelennek látom előrebocsátani, hogy egy kicsit szeretem a **PANZER GENERAL**-t, de azért előrebocsátom. Az 'egy kicsit' annyit jelent, hogy kizárólag azzal vagyok hajlandó játszani. Midőn kengyelfutó érkezett a hírrel, hogy az SSI már készíti a játék folytatását, elővettem garderobe-szekrényembe rejtett marsallbotomat, és a megjelenésig hátralevő időt azzal töltöttem, hogy felidézzem régi hadi dicsőségemet.

Most pedig itt terpeszkedik a CD-meghajtóban az **ALLIED GENERAL**-ra keresztelt gyermek, és én lélegzetem visszafojtva várom, hogy ismét megindíthassam ellenállhatatlan páncélosaimat.

Rögtön installáláskor érkezett az első kellemetlen meglepetés: '*The program requires Microsoft Windows*'. Jaj. (*Mér'?*) Különféle nyugati újságok ugyan a preview-ikkal már ijesztgettek arról, hogy a kicsiny gyermek csak Windows'95 alatt fog futni – de én nem vagyok az az ember, aki bedől minden ostoba pletykának. Részben mondjuk igazam is volt, mert bár a Windows sajnos igaznak bizonyult, de sima 3.1-es is megfelel neki. Az operációs rendszer megválasztása egyébként igen szomorú hatással lett a játék egészére...

A PG-ben ugyebár csak német részről játszhattunk Campaignt (vagyis teljes hadviselést), következésképp most ezt a szövetséges csapatokkal tehetjük. Külön-külön 39 scenario közül választhatunk, amelyek két játékossal is játszhatók, a PG-hez hasonlóan akár e-mailen keresztül is. Az e-mailes játék újdonsága, hogy lépéseinkhez különböző mélyenszántó szöveges kommentárokat (pl.:'*Nesze, te kutya!*' vagy '*Halál a káposztaevőkre!*', stb.) fűzhetünk, amelyeket szeretve tisztelt ellenfelünk lépéseink megtekintése közben on-line olvashat. Igen szórakoztató újítás...

A 39 scenario 3 nagyobb front hadműveleteibe lett összerendezve, ezeket játszhatjuk a szövetségesek csapatait vezetve Campaign üzemmódban (észak-afrikai front, Rommel és a 8. angol hadsereg küzdelmei; nyugat-európai front, az angolszász csapatok hadműveletei a Torch-hadművelettől (az észak-afrikai partraszállástól) Berlinig; valamint a keleti front, Finnországtól szintén Berlinig. Ha jól emlékszem, a PG-ben már kis mértékű ellenséges győzelemnél is buktuk a tábornoki karrierünket; de ez itt – logikusan – változott: egy-egy scenario végeredményétől függően kapjuk a következő hadműveletet, de természetesen egy-egy kulcsfontosságú összecsapást (Sztálingrád, valamilyen partraszállás, stb.) elveszítve természetesen itt is a munkanélküli segélyre jogosult tábornokok táborába lépünk. Az új scenario beadása néha szemlátomást nélkülözi a logikát (például az észak-afrikai Mareth-vonalnál **vesztve** azonnal az Anzionál történő partraszállás jön, míg győzelem esetén előbb két másik hadművelet), de ez azonnal logikussá is válik, ha figyelembe vesszük, hogy egyrészt az említett két pályán vagy nyolccal növelhetjük állandó csapatainkat, másrészt pedig ugyancsak növelhetjük a tapasztalatukat.



Az egykori PG-ben jobb clickre megjelenő, különféle beállításokra szolgáló menü az AG-ban megszűnt (pontosabban a nyitómenübe, illetve a játék közben a felső részen található főmenübe transzportálódott). A nyitómenüben állíthatjuk be a szokásos dolgokat, úgymint: figyelembe vegye-e a program a szükséges lőszer- és benzinutánpótlást; mutassa- e a csapatok létszámát (vagyis erejét); befolyásoló tényező legyen-e az időjárás (mivel ez elsősorban a légierő bevethetőségére vonatkozik, a PG-ben (ahol rendszerint enyém volt a légifölény, természetesen kikapcsoltam – itt érthető módon eltekintettem ettől); mutassa-e a program azokat az ellenséges csapatokat, amelyeket elvileg nem láthatunk. felette állítjuk be, hogy melyik féllel játszuk a scenariot, hadműveletnél természetesen a szövetségessel, ilyenkor a számítógéppel a nehézségi fokozatot (zöldfülűek válasszák a zöldet (amennyiben színvak volnék, akkor a kéket), pirosfülűek és korsók pedig a pirosat). A nehézségi fokozat egyébként tovább variálható, az egységek tapasztalatának illetve a vásárlásra fordítható presztízspontok arányának átvariálásával, de mivel ez már aztán végképp csalás, gerinceseknek nem javasolt.

Hadviselés elindításakor először egy filmbejátszást nézhet meg a leendő nagy hadvezér, már amennyiben a Windowsa lát valamilyen hangkártyát (az enyém nem látott, tehát én meg a mozikat nem láttam, pedig szívesen nézek némafilmeket is). Ezután az első scenario leírása következik. Ez kissé gyenge pontja a játéknak: a PANZER 30-40 sorban részletes infokat közölt a scenario hadműveleti céljairól, továbbá a gépkönyv is elmesélte, hogy mégis hogyan lehet győzni – itt a scenario leírásánál 3-4 sorban olvashatunk valami teljesen érdektelen történetet, a gépkönyv pedig mélyen hallgat a célokról. Így tehát itt csak úgy szerezhetünk ilyen irányú tapasztalatokat, ha párszor lenyomjuk a partit.



Az 'eligazítás' után szokás szerint megnézhetjük az Európa-térképen, hogy hol zajlik a hadművelet, majd egy-egy sajátos stílusban készült festményt látunk a hadművelet megnevezésével. Ugyanilyen stílusú festmény mutatja majd minden kör elején a hátralevő lépések számát és az időjárásjelentést, aztán már jön is a jólismert játékképernyő.



Szicíliában még a maffia is elbújt őrült támadásunk elől

Gondolom kevesen vannak, akik ne játszottak volna az első résszel, vagyis remélhetőleg nem nagyon kell a kezelést ismertetni. (Ha mégis lenne ilyen, akkor annak majd valahol mellékelek az ikonokhoz egy puskát. Vagy egy tankot.)

Pár szó az eltérésekről:

A kezelőikonokat szétdobálták két csoportba: bal oldalra kerültek a csapatoknak szóló parancsok ikonjai, jobb oldalra pedig a játék kezelésére szolgálók. PG-hez szokott kezemnek ez eleinte kicsit szokatlan volt, de idővel bele lehet jönni. A kezelőikonokhoz fűződik talán az egyetlen pozitívum, ami a Windowsos megvalósítás érdeme: a hadműveleti térkép és az egységek részletes infoja egy Windows-ablakba került. További Windowshoz kapcsolódó megállapításaim már a gyalázkodás kategóriáját érintik. Ez mindenekelőtt a pálya mozgatására vonatkozik: a **PANZER** kiváló scrollját lecserélték a Windows 'csúszkáira', ami sebesség tekintetében igen érdekes 'downgrade'-nek fogható fel. (Van egyébként egy hasonló célt szolgáló **Recon**-ikon is, ami aztán még borzalmasabb.) Szintén meglepő 'sebességet' mutat fel, ha mondjuk a csapataink felsorolását vagy a veszteségek listáját kérjük be: a türelem erényével csak csekély mértékben rendelkező tábornokok esetleg kinövik a nadrágukat, mire kirajzolja őket.

Az első lépés a hadviseléskor játszott scenarioban mindig a **Deploy**, ami az állandó alakulataink kezdő pozíciójának kijelölése, illetve ilyenkor lehet kategóriájukon belül jobb típusra is fejleszteni őket. Akárcsak a PG-ben, a hadműveletben játszott scenarioknál két csoportra oszlanak a csapataink: vannak állandó, 'mag'-ként szolgálók (*Core*), amelyeket mindig viszünk magunkkal a következő scenariokba (már amennyiben lesz olyan); továbbá vannak kisegítő csapatok (*Auxilliaries*), amelyeket csak az aktuális hadműveletben irányítunk. Új scenariok elején mindig van rá lehetőség, hogy az állandó csapataink számát 1-8 csapattal növeljük a presztízspontjainkból. A **Purchase**-menübe átváltva vásárolhatunk új brigádot, amennyiben a *Core* illetve az *Auxilliaries* felirat mellett nem nulla áll. Ha mindkét típus engedélyezett, akkor az újonnan vásárolt csapat előbb mindig a *Core*-nál levő számot csökkenti, vagyis előbb mindig állandó csapatot vásárolunk. Gondolom magától értendő, hogy az állandó csapataink felett illik gondos kotlós módjára őrködnünk: őket fejlesszük mindig a maximumra, őket küldjük a nagyobb sikerrel kecsegtető összecsapásokba (amivel szépen növeljük a tapasztalatukat is), és nem utolsósorban: nekik mindig elit utánpótlást adjunk, ami ugyan négyszer annyiba kerül, mint a sima, viszont nem csökkenti az újoncok százalékos arányában a tapasztalatot. Azonkívül lehetőleg igyekezzünk nem elveszteni egyiket sem; ha presztízs híján nem tudjuk feltölteni őket, akkor inkább vonjuk ki a harcból, mert a következő scenario elején úgyis automatikusan feltöltődnek 10-re. A kisegítő csapatokra az elmondottakból adódóan az a fájdalmas kötelesség hárul, hogy ők menjenek bele a húsdarálóba, és ha takarékossági szempontok ezt indokolják, ők csak zöldfülű újoncokból álló utánpótlást kapjanak. Azt, hogy egy csapatunk melyik kategóriába tartozik, az infojának a második sora tartalmazza, de egyébként megállapítható a sorszámából is (a kisegítők rendszerint 80 felettiek).

Mihelyt elkezdtem játszani, az első összecsapásnál újabb megrázó tapasztalat ért: hova lettek a gyönyörű (és főleg: élethű) animációi a harcoló csapatoknak, amiket még akkor sem voltam hajlandó kikapcsolni soha, amikor már vagy tizenötödször játszottam végig a **PANZER**-t?! Némi bóklászás után valahol a főmenüben leltem egy *Show Animations* pontot, ami megnyugtatott, de csak addig, amíg be nem kapcsoltam. Nyumm. Az animációk ugyan megvannak, de ez a tökkelütött mindegyiket a CD-ről játsza, következésképpen egy kissé comics-szerűen rángatva. Újabb downgrade, gratulálok a szerzőknek.



Játék 8

Az angolszász csapatoknak melyik év tavaszán sikerült áttörést elérniük az észak-afrikai fronton? (Egy évszámot kérünk)

A helyes megfejtések beküldői között egy eredeti dobozos STALINGRAD játékot sorsolunk ki (lemezes verzió).

Taktikai tanácsokat az összecsapásokhoz nyilván nem szükséges osztani, hiszen ugyanazok a törvényszerűségek működnek itt is, mint a **PANZER**-ben: nyilván páncélosok ellen nyílt terepen egyetlen épeszű tábornok sem fog hasonló erejű gyalogságot bevetni, mint ahogy nem egészséges páncélosokkal támadni kiépített védővonalban vagy városban (tehát erős fedezékben) védekező gyalogságot (vagy ami még rosszabb: páncéltörő ágyúkat) sem. Utóbbiakat tüzérséggel vagy hasonló gyalogsággal (vagy még inkább: utászokkal) célszerű támadni. Nehéz páncélosoknál alkalmazható a 'sok lúd, disznót győz' elve: ha három oldalról körülvesszük már nem kaphat utánpótlást, ha pedig ez három átellenes oldal, akkor már ellépni sem tud. A tüzérséggel mindig igyekezzünk az ellenfél által megtámadható gyengébb csapatainkat fedezni, a tüzérséget pedig légvédelemmel, hiszen ez az ellenséges légierő különösen kedves célpontja.

Mivel a scenariok leírásánál a program kicsit szűkszavú, pár szót erről is: a végeredmény elbírálásánál fontos stratégiai pontokat (pontosabban: városokat) sárga színű keret jelzi, a stratégiai térképen pedig zöld folt a saját, és fehér az ellenség kezén levőket. Ezek birtoklása határozza meg, hogy ki győzött és milyen arányban (illetve német győzelemnél nincs *Minor* és *Major* minősítés).

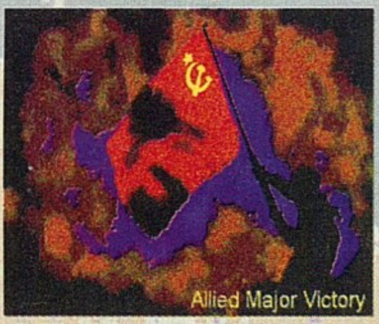
NORTH AFRICA:
Ez az a hadművelet, amivel egyszer sem játszottam, tehát taktikai rossztanácsom a következőképpen hangzik: jó szórakozást kívánok...

WESTERN FRONT:

Torch: Valószínűleg senki sem lesz olyan ügyes, hogy ezt el tudja veszíteni. A kezdő presztízsből vegyünk mondjuk négy Shermant (vagy hármat és egy Lightningot), aztán a csapataink egyik felét küldjük kelet, a másikat pedig nyugat felé. Major Victoryt aratunk, ha a fontos városokat elfoglalva nem vesztünk egyetlen csapatot sem, Minort ha igen.

Kasserine: Akkor jön, ha a Torchnál Minor Victory volt. Német ellentámadás lesz keletről és délről. Új csapatokat bevásárolva a keletit a folyónál 5-6 kör alatt kényelmesen szétverhetjük, ha északról is indítunk egy átkaroló támadást 4-5 csapattal, a hátralevő időben pedig foglalkozhatunk a délivel. Fontos, hogy gyorsan lelövöldözzük a német vadászgépeket. Minor Victoryt aratunk, ha nem vesztünk egyetlen saját várost sem a kezdetben meglevőkből, Majort ha bevesszük a két németet is. A végeredmény egyébként lényegtelen, mindenképpen a Mareth jön.

Mareth: Ha a Torchnál Major Victory volt, akkor rögtön ez jön. A terep miatt kemény dió lesz. Az állandó csapatainkkal támadjunk dél felől, vagyis a Mareth-vonalat megkerülve, mint a jó öreg Monty tette anno. Innen idővel bekeríthetjük Marethet. Győzni csak akkor tudunk, ha bevettük az összes német várost, egyébként Axis Victory, és azonnal Anzio jön, ahol a győzelemhez túl kevés lesz a csapatunk és a kezdéskor kapott presztízs.

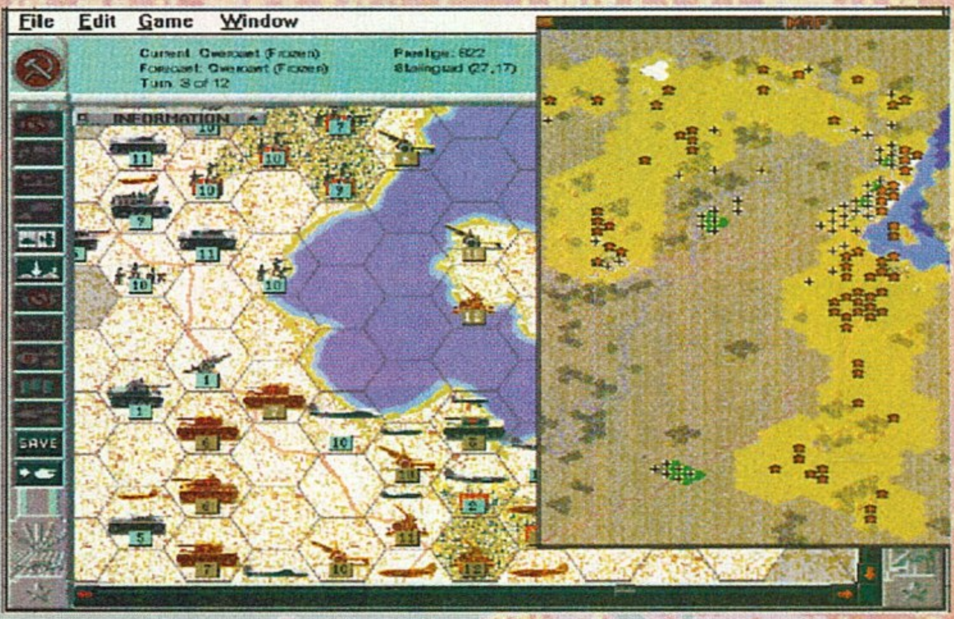


Tunis: Nem lesz túl nehéz, mert elég sok presztízzsel kezdünk, és elég nagy túlerőben vagyunk. Minor Victory a fontos, Major az összes város bevételéért. A végeredmény egyébként lényegtelen.

Sicily: Partraszállás Szicíliában. Ha a folyókon áttörünk (hármas hatótávolságú tüzérségek vásárlása tehát előnyben), már nem nagyon veszthetünk. A légifölény fontos. Az eredmény tulajdonképpen itt is lényegtelen, de győzelem csak az összes város bevételéért jár.

Anzio: Roppant kellemetlen darab. észak és kelet felől nagyon erős páncélostámadást kapunk, elég erős az ellenséges légierő, ráadásul a német fél gonoszul vásárol a nagy halomnyi presztízséből is. Mivel a gép minden egységgel nyugat felé vonul majd, Deploynál célszerű úgy felsorakozni, hogy a páncélosokkal és az őket támogató tüzérséggel felzárkózhassunk a folyóhoz (bíbelődjön az ellenfél az átkeléssel), a délkeleti részen pedig helyezzünk el gépesített gyalogosokat (vagy Reconokat), amelyek a keleten kiürített öt német városrészt majd szépen elfoglalják. Major Victory még sohasem sikeredett, Minor járt az összes fontos város elfoglalásáért. Axis Victory esetén vége a karriernek.

Overlord: D-nap másnéven, az európai partraszállás. Roppant cikis, nem is nagyon tudok általános jellegű tanácsot adni. Két előnyünk van: hat vagy hét csatahajó és cirkáló támogatja a tüzérségünket, továbbá a légifölény mindenképpen a miénk. Ezek összpontosított bevetésével, továbbá a presztízspontokból vásárolt csapatok (főleg nehéztüzérséget szoktam venni) már a kontinensen történő elhelyezésével tudunk variálni. (Figyelem, britek által elfoglalt városok mellé csak a brit arzenálból vásárolt csapatot tudunk letenni, amire nem árt odafigyelni, különös tekintettel a nehéz Churchill VI. harckocsikra!)



A helyi Vodka-gyár épületét megkerülve támadunk

Save-problémák miatt eddig jutottam, de ha már megemlítettem, akkor részletezzük ezt a baklövést is. Amennyiben kilépünk a játékból (2-3 naponta ugyanis illik aludni is egy kicsit), akkor egykori save-jeinket már az életben nem tudjuk visszatölteni (vagy lefagy az egész rendszer, vagy visszatölti a pályát kétszeres nagyításban és a jobb oldali ikonsor nélkül). Nagyon jópofa bug, csodálom, hogy az egyik tesztelő sem vette észre.

RUSSIA:

Finland: Tulajdonképpen lényegtelen scenario, hiszen a végeredménytől nem függ semmi. Major Victoryt nem sikerült csinálnom, Minort pedig csak úgy, hogy a legészakabbra levő város kivételével mindent elfoglaltam. A pályán célszerű egyébként a Core státuszú csapataink tapasztalatát növelni, illetve a presztízst a városokban történő upgrade-jükbe inveszt álni.

Pszkov: Német támadás a balti államok ellen. Az ellenséges csapatok különösen 'pszkok', mert nagyon nagy túlerőben vannak, tehát jobb időhúzásra törekedni. A délen levő Opocska a folyó mögött kiválóan védhető, tehát ide az állandó csapataink közül tegyük le az utászokat, egy gyalogságot és a két tüzérségünket (később vegyünk egy légvédelmi ágyút is a védelmükre). Északra tegyünk 3-4 KV-1 tankot, amelyek majd feltartják az ott bóklászó német gyalogságot, középen pedig húzzuk az időt. Az itt levő T-34-essel és KV-1 tankkal lőjük ki az egyik Panzer IVD-t, a T34-et a következő körben hagyjuk sorsára, a KV-t pedig hozzuk vissza az ágyú elé. Ezentúl minden lépésben lőjünk az itt levő ágyúkkal (majd pedig azzal, amit az északra levő városból lehoztunk ide) az elérhető német csapatokra, majd lépjünk velük hátra egyet, és hátráljunk az előtte levőkkel, akikkel soha ne támadjunk. Ha jól húzzuk az időt, akkor a viszonylag rövid parti végére teljesen visszaszorulunk a folyóhoz, de a cél az, hogy egyetlen várost se foglaljanak el a németek a folyó túlpartján. Ha mindet megtartjuk Minor Victory, ha egyet elvesztettünk, akkor Axis, és majdnem biztos, hogy a következő pálya (Moscow) miatt el is buktuk a karrierünket.



Moscow: Akkor jön, ha Pszkovot buktuk. Normál beállításnál szerintem lehetetlen megnyerni, mert a németek túl erősek és túl kevés presztízzsel kezdünk. Eredetileg az lenne a cél, hogy minden városunkat megtartsuk, de erre kevés az erő, maximum arra elegendő, hogy Moszkva és a folyó előtt feltartóztassuk a németeket. Ha pedig itt Axis Victory a végeredmény, akkor vége is a karriernek.

Leningrad: Ha Pszkovnál kihúztuk Minor Victoryra, ez jön. Mivel elég nagy a nyitópresztízs és viszonylag erősek vagyunk, itt nem nehéz győzni, mert az idő rövid és a terület viszonylag nagy a németeknek. A siker záloga, hogy a délről középen érkező német páncélosokat az elit csapatainkkal (tankok és tüzérségek) védekezve szétverjük. Lehozhatjuk a Leningrádban levő két tüzérséget is a támogatásukra. A cél az, hogy ne vesszünk el saját várost, ha viszont legalább egy németet elfoglaltunk, akkor már Major Victory a végeredmény.

Vjazma: Ez egy orosz ellentámadás lenne, de eddig még soha nem sikerült megnyernem sehogy. Ha neked sikerül, akkor ügyes vagy.

Stalingrad: Fordulópont lesz a játékban is, nemcsak a történelemben. Itt tudunk először légifölényt kiharcolni az orosz fronton. A Sztálingrádban levő gyalogsággal semmi esetre ne támadjunk, míg a felmentősereg meg nem érkezik, de a két tüzérséggel az első körben lőjük ki a német ágyút (az egyik sajátot úgyis mindjárt bukjuk). A centrumban letett elit saját egységekkel siessünk Sztálingrád felmentésére, a tőle délre álló csoportot küldjük Kalacs irányába (menetközben majd felszámolják a középen érkező német tankokat) és Kalacsnál találkoznak az észak felől erre törő csoporttal, a legdélebben levő csoportnak pedig irány Kotyelnyikovo (bár őket esetleg meg lehet egy-két gyalogossal erősíteni, mert lehet, hogy kevesen lesznek oda). Major Victory ha az összes fontos város a miénk, Minor ha egy kivételével mindegyik (de az az egy nem lehet egyik sztálingrádi városrész sem). Ha kettő vagy több fontos pont marad német kézen, akkor Axis Victory, és vége tábornoki karrierünknek.

Rosztov: Most mi támadunk. Északon és délen kisegítő csapatok, a centrumban pedig az állandók. Ellenfél talán csak az idő lesz, ugyanis itt a légtéren kívül jóval erősebbek vagyunk, mint a németek. Cél az összes fontos város elfoglalása.

Az említett save-gondok miatt ruszki tábornok elvtársként csak eddig jutottam. Remélem senki nem értette félre a fentebb elmondottakat, hiszen a játék az említett hibái ellenére nagyon tetszik. Egy problémám van csak vele: kicsit kutyaütő egy produkció ez a **PANZER GENERAL** folytatásának...

Napoleon le Brandy

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.1

Kiadó: SSI/Mindscape
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:	★★★★★☆☆☆☆☆
Hang:	★★★★★★☆☆☆☆
Design:	★★★★★★☆☆☆☆
IQ:	★★★★★★★★☆☆



GABRIEL KNIGHT 2.
THE BEAST WITHIN



Vigyázban állva a kalandok előtt

A *Sierra* ismét óriásit alkotott. Legalábbis programhossz tekintetében. A nagy sikerű (a CD-doboz hátán levő reklámon díjnyertesnek feltüntetett) *Gabriel Knight: Sins Of The Fathers* folytatásaként kiadott *The Beast Within* névre hallgató program ugyanis hat darab CD-t foglal el. A *Phantasmagoria*-hoz képest ez látszólag visszaesés (egy lemezzel), de a játékba belenézve rögtön látható, hogy az semmit se vesztett kidolgozottságából.

A hátterek itt nem rajzolt képek, hanem digitalizált fényképek alapján készültek. A szereplők animációi is végig digitalizáltak. Sok hosszabb-rövidebb filmrészlet színesíti az egyes helyszínek közötti váltást.

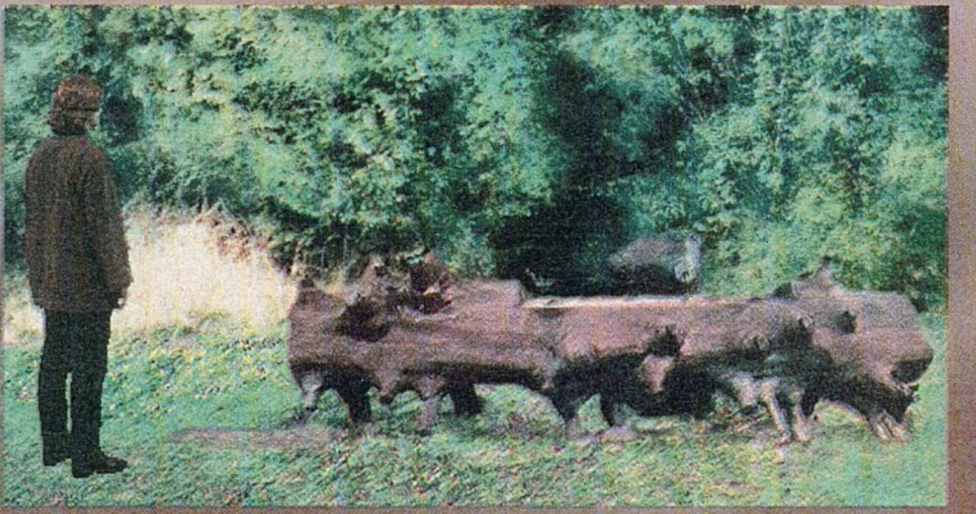
Gabriel (*Gabriel Knight...*), miután sikeresen kinyomozta a voodoo gyilkosságok rejtélyét, és megszerezte a *Schattenjäger* (Árnyvadász) címet, visszavonult családjának ősi kastélyába, a németországi *Rittersberg*be.



München, Marienplatz

Itt látott neki izgalmas kalandjainak leírásához, kicsit kiszínezve a történetet saját ötleteivel. A könyvnek Amerikában óriási sikere lett, *Gabriel*nek így nem kellett visszatérnie könyvkereskedésébe.

Egy napon házvezetőnője, *Gerde* nyitott be dolgozószobájába, ahol *Gabriel* éppen írógépével ügyködött. A szomszéd faluból érkezett egy kisebb küldöttség az Árnyvadászhoz. *Werner Huber*, a helyi kocsma tulajdonosa jött segítséget kérni az *Gabriel*től. Unokatestvérének kislánya előző nap az erdőbe ment sétálni, de onnan nem tért vissza. A fák közül hirtelen farkasok támadták meg és



Ez egy víztartó fakígyó, vagy valami ilyesmi...

szaggatták szét a rémült gyereket. Még kis kosarát is elejtette... A látogatók véleménye szerint farkasemberek lehettek a tettesek. *Werner* jól ismerte a kastély előző tulajdonosát, *Wolfgang Ritter*t (*Gabriel* nagybátyját), tőle tanult meg angolul is. Tudta, hogy *Gabriel* *Wolfgang*tól örökölte a *Schattenjäger* címet és az ehhez tartozó pozitív tulajdonságokat, ezért esett rá a választása. *Gabriel* kis gondolkodás után igent mondott a falubeliek kérésére, bár igazából nem volt biztos abban, hogy képes lesz az újabb nyomozásra.



Grace kardot nyelt. Aki mer az nyel

Itt kezdődik a játék. A ránk váró feladat a farkasember-rejtély megoldása. Segítségünkre lesz még *Grace*, *Gabriel* segédje a könyvkereskedésben: egyes fejezetekben *Gabriel*t kell irányítanunk, míg néhányban *Grace*-szel kutathatunk információk után.

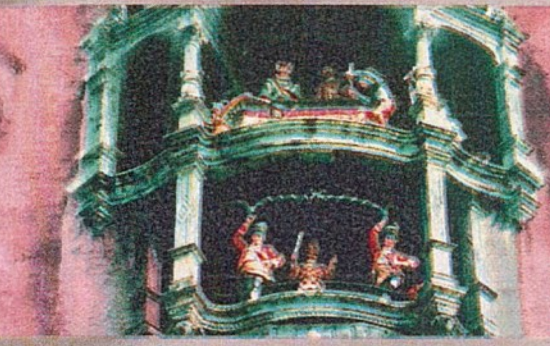
Az installálás háromféle felületen történhet:

Windows 95 - Ez a legegyszerűbb, ugyanis az autostart állománynak köszönhetően a CD behelyezésekor automatikusan előjön az installációs menü.

Windows 3.1 - A CD főkönyvtárában levő setup.exe programot kell elindítani.

DOS - A CD főkönyvtárában található install.exe file-t futtassuk.

A program Windows alatt először ellenőrzi a gép teljesítményét (szabad memória, a CD-ROM, a processzor és a monitorkártya sebessége), és csak megfelelő eredmények esetén engedi tovább az



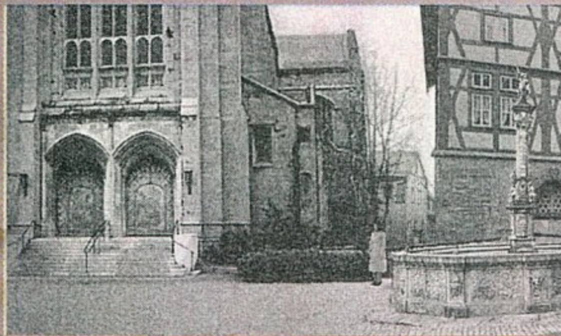
Az órajátékot nem vették filmre

installálást. Háromféle opció közül választhatunk a felmásolandó file-ok mennyiségét illetően. Ez a játék sebességét befolyásolja, főleg az utolsó fejezetben, ezért érdemes rászánni a szabad winchester-kapacitást. Fontos, hogy a képernyő 256 színű üzemmódba legyen állítva, mert több szín esetén állítólag néhány speciális effektust nem fogunk látni.

A minimálisnak előírt 8 MB RAM Windows'95 alatt sajnos kevésnek bizonyult, pedig a teszteléskor még elégnek jelezte. Akkor jött a meglepetés, amikor a történet közepén kiírta, hogy még fél MB hiányzik neki, és kilépett a programból. A Windows alatt elmentett állásokat pedig DOS alatt nem lehetett visszatölteni... Ezért tanácsosabb kevés memória esetén rögtön DOS alól futtatni a programot.

A játék irányítása az előzőhöz képest sokkal egyszerűbb lett. Az első részben levő nyolc ikon helyett ugyanis (a *Phantasmagoria*-hoz hasonlóan) csak egy ikonra van szükség, ennek segítségével végezhetjük el az összes szükséges műveletet (tárgyak felvétele, használata, beszélgetés másokkal...). Az egérkurzor tőr alakúvá változik azokon a helyeken, ahol valamit csinálhatunk.

Általánosan érvényes a játék-



Háztűznézőbe érkeztünk


Vár-tenzí bitte, ich bin Gábrischel

ra, hogy - hasonlóan az előző részhez - mindenhol kérdezzük meg mindenkitől az összes lehetséges kérdést. A sorrend ál-


Mulatságos hely

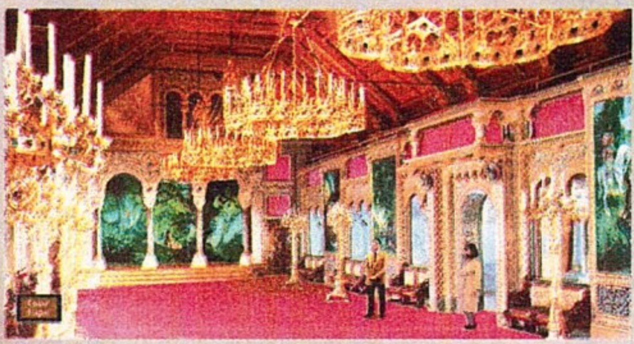
talában mindegy, kivéve egy helyen, ahol beszélgetőpartnerünk éppen az egyik kérdés hatására ugrik fel székéből, és távozik társaságunkból. A tárgyak közül is tanácsos mindent megvizsgálni, a könyveket végigolvasni, mert elég sok mindenért lehet pontokat kapni (amiből egyébként a játék végére 'kerek' 679-nek kell összegyűlnie).

A képernyő bal alján látható fej segítségével hozható elő a **save/load** menü, ahol a filmrészletek minőségén is állíthatunk (*little movie* - kis méretű ablak, gyorsabb lejátszás, *big movie* - teljes ablakos filmek). A játék folyamán néha számít csak az idő, általában nyugodtan álldogálhatunk akár órákig is szereplőinkkel.


Az első farkas (a Wolftól, amelyik sütni is tud?)

Jobb oldalon található még három ikon:

A **zsebre** click-elve a nálunk levő tárgyak listáját kapjuk. Az alatta levő **filmvetítő** segítségével az eddig látott fontosabb jeleneteket nézhetjük vissza (általában ezek a fejezetek elején illetve végén találhatók). Legalul kétféle ábra lehetséges. Ha *Gabriel*lel játszunk, akkor egy **magnó**, ha pedig *Grace*szel, akkor egy **jegyzetfüzet**. Ezek segítségével visszakereshetjük az eddigi nyomozás folyamán felvett riportokat, illetve a *Grace* által készített feljegyzéseket. *Gabriel* diktafonjának van még egy funkciója, a másolás (*Splice A B*). Használatához két kazettát kell a magnóba helyezni, majd megnyomni ezt a gombot. A megjelenő szövegből a szavak kijelölésével és a *Transfer* gomb megnyomásával álíthatjuk elő a másolatot. Erre az első fejezetben lesz szükség. (Ha valakinek esetleg nem lenne türelme megfejteni, hogy mit kell összerakni a második szalagon, annak itt egy kis segítség: *.thginK .rM ot sevlow eht wohS .ereh nnamgnilK rotkoD rreH ?samohT*)


Ahol nem terem semmi, ott bálterem


Gabriel nyomortanyája és Trabantja

Ha valamelyik szereplővel autóba szállunk, megjelenik egy térkép, és annak segítségével juthatunk el az egyik helyről a másikra. *Gabriel* a müncheni metróval közlekedik, *Grace* pedig a münchen-környéki autóutakon.

Az egyes helyszíneken vízszintesen scrollozódik a kép, itt úgy gyorsíthatunk a szereplő mozgásán, hogy az ablak felső részébe mozgatjuk a nyilat (ez például nagyon hasznos lesz a *Marienplatz*on való mászkáláskor, ugyanis az 3-4 képernyőnyi széles...)

A játékban minden helyszínen szól valami zene, vagy zaj, például az autó- vagy a metrótérképet nézegetve autók ill. földalatti hangját lehet hallani. A müncheni főtéren utcai zenész játszik (persze bármikor megyünk oda, mindig ugyanazt zenéli... a hallgatósága azért időnként változik), a fogadóban pedig német népzene szól. Sajnos a sok töltögetés miatt a zene sokszor megakad, ami elég sokat ront a hangulaton. Jópofa hallgatni a német emberekkel való beszélgetést, ugyanis némelyiknek elég furcsa az angol kiejtése. (A legjobban mindenesetre az egyik rendőr alakítása tetszett, ugyanis nem volt hajlandó angolul beszélni, *Gabriel* így kénytelen volt kézzel-lábbal elmagyarázni, hogy mit is akar. Távozásunkkor a rendőr még halkan megjegyezte, hogy mennyire utálja az amerikaiakat...)


Kilátás a Neuschwansteini kastelyból


Kép szöveg nélkül

Egy újítás a programban, hogy képes CD-Jukeboxot is kezelni, ami azt jelenti, hogy a 6 lemezt egyszerre berakva a CD-cserét a program elvégzi helyettünk. A minimális követelmény az info mezőben olvasható, a Sierra által optimálisnak vélt hardver egy Pentium processzoros gép 16 MB RAM-mal és négyszeres sebességű CD-ROM-mal. Ha ez így megy tovább, előbb-utóbb a Pentiumot


Muzeális hattyú társaságában

lehet kinevezni játékgépnek a PC-k körében...

Összességében a játék elég szép lett, 10-30 óra alatt lehet végigjátszani, attól függően, hogy mennyire hallgatjuk végig az egyes beszélgetéseket.

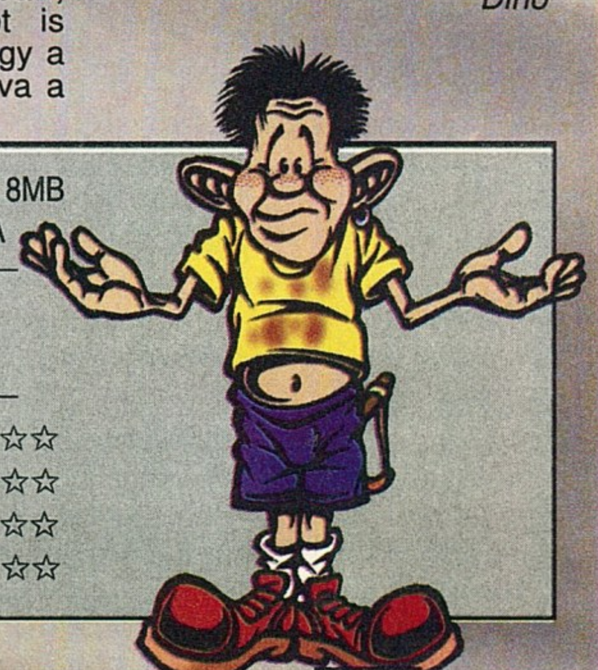
Sajnos ez utóbbi nagyon lelassítja a történetet, ráadásul szerintem nincs értelme annak, hogy mi válasszuk ki a kérdések közül, egyszerűbb lett volna, ha a *Phantasmagoria*-hoz hasonlóan automatikusan mondják a szereplők a párbeszédeket. Jó, hogy ekkor kevesebb interaktivitás lenne a programban, de az eredmény úgyis ugyanaz lenne.

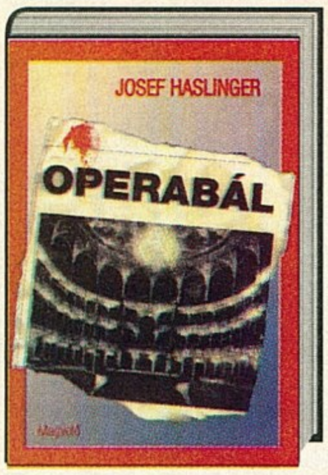
Dino

Minimum hardver: 486/33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, SVGA

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

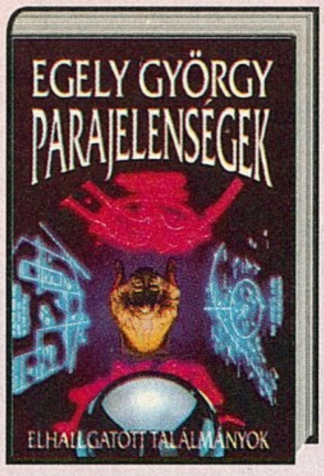
Grafika:	★★★★★★★★☆☆
Hang:	★★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★☆☆☆☆





Josef Haslinger:
Operabál
Magvető
Ár: 880 Ft
Könyvbarát ár: 700 Ft
Kódszám: 26-081

Eltökéltek néven kis jobboldali csoport terrortámadást intéz a bécsi Staatsoper közönsége ellen. A pompás termekben ezrével hevernek a halottak; a könyv elbeszélőjének fia is ott hever a holttestek között. Kurt Fraser riporter a nyomába szegődik az eseményeknek: Hogyan változtathatta egy maroknyi zavaros fejű, jelentéktelen, kétes egzisztenciájú ember gázkamrává az ünnepi eseményt?
Az Operabál az elmúlt év egyik legnagyobb könyvsikere volt Németországban.



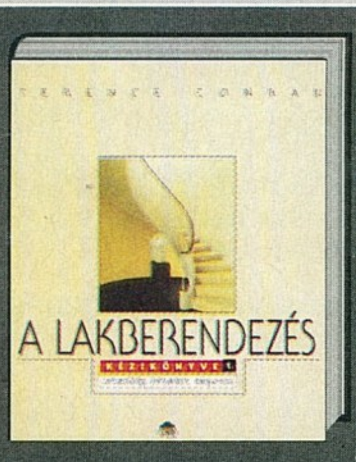
Egely György:
Parajelenségek - Elhallgatott találmányok
K.u.K. Kiadó
Ár: 398 Ft
Könyvbarát ár: 310 Ft
Kódszám: 85-006

A kiváló fizikus, aki a parajelenségek legkiválóbb hazai szakértője két írása, amelyeket rövidített változatban már megismerhettek a Rádió és Televízióújság olvasói furcsa és szokatlan képességekről - a kanálhajlítástól a jövőbelátásig, a szellemidézéstől a tárgylebegtetésig -, illetve süllyesztőbe „küldött" kutatásokról és találmányokról szól. Ez utóbbiak megoldhatnák az emberiség legnagyobb gondjait: környezetkímélő energiát szolgáltatnának.



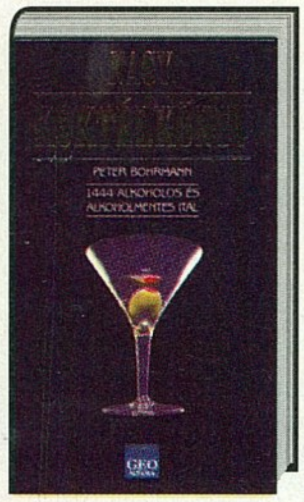
Halász Miklós:
Elátkozott riportok
Ár: 530 Ft
Könyvbarát ár: 420 Ft
Kódszám: 93-603

A nagyszerű és sokat foglalkoztatott szegedi zsurnaliszta ezúttal is mindennapjaink valóságának árnyékos oldaláról szól a Z. Nagy-gyilkosságtól a képviselők - nem mindig feddhetetlen - erkölcséig. E világban könnyen elsül a fegyver, pokolgép robban, közhivatalnokok korrumpálódnak, arany- és kábítószercsempészek hajtanak a pénz után, fiatalok dobják el életüket vagy tűnnek el nyomtalanul. Meglepő őszinteséggel vallanak magukról a riportok alanyai, pozitív vagy negatív hősei.



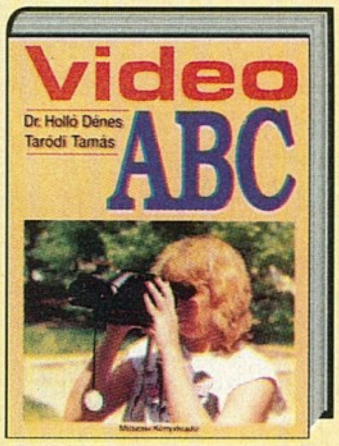
Terence Conran, a világhírű lakberendező fényképekkel dúsan illusztrált könyvében választ ad minden lakberendezési problémánkra, sőt azokra is, amelyek korábban még az eszünkbe sem jutottak. Főzhetünk, olvashatunk, tévézhetünk, gyermekeinket szeretetben nevelhetjük, barátainkat vendégül láthatjuk... tehát rengeteg funkciót tölt be a lakásunk. Nem mindegy, hogyan fűtünk, milyen a világítás, a fal, a tapéta, a bútor: antik vagy modern. Ebben segít e könyv.

Terence Conran:
A lakberendezés kézikönyve 1.
Ár: 3500 Ft
Könyvbarát ár: 2800 Ft
Kódszám: 76-107



Fedezze fel az italok ismeretlen kontinensét, hagyja, hogy sokoldalúságuk elvarázsolja! Ezt ajánlja a számos mixelési világversenyen kitüntetett bármester munkája, miközben különleges italokat mutat be az Acapulco Dreamtől a Zombie-ig.
Mintegy 1500 recept vezeti az olvasót a koktélok izgalmas - már elkészíteni is szórakoztató - világába. Talán nincs is olyan rövid vagy hosszú, alkoholos és alkoholmentes ital, bólé és meleg ital, amely ne szerepelne e kötetben, ízléses fotókkal ilusztrálva.

Peter Bohrmann:
Nagy koktélkönyv
Ár: 2480 Ft
Könyvbarát ár: 1980 Ft
Kódszám: 53-208



Minden fontosat megtudni a videorendszerekről, a felvevőgépekről, a géptípusnak megfelelő kazettákról, a filmkészítés alapjairól, a felvételek készítéséről és átjátszásáról, forgatókönyvekről, a kész anyag összeállításáról... népszerű és aktuális téma, közérthető előadásmódban. A kötet elején rövid összeállítás található a videózás rövid történetéről. Mert szinte hihetetlen, de már 1956-ban megjelentek az első videomagnetofonok.

Dr. Holló Dénes - Taródi Tamás:
Video ABC
Műszaki Könyvkiadó
Ár: 348 Ft
Könyvbarát ár: 270 Ft
Kódszám: 37-157

MEGRENDELŐLAP

Kódszám	Cím	db	Könyvbarát ár
		Összesen:	

Neve: ....

Címe: ....

....
Aláírás

Kivágandó és beküldendő az alábbi címre:
Könyvbarát Kft. 1036 Budapest , Galagonya u.2/a
vagy faxon: (1) 188-2120; (1) 168-8267



Theo Hitiris:
Az Európai Unió gazdaságtana
Műszaki Könyvkiadó
Ár: 1790 Ft
Könyvbarát ár: 1430 Ft
Kódszám: 37-158

A könyv az Európai Unió gazdaságpolitikai céljaival, sikereivel és kudarcaival foglalkozik. Átfogó ismereteket nyújt az EU gazdaságpolitikájának legfontosabb kérdéseiről. Tárgyalja a legfontosabb gazdasági társulások célkitűzéseit, politikáját és az EU politikai döntéshozó mechanizmusának hátterét is. Ajánljuk ezt a könyvet a szakirányú felsőoktatás hallgatóinak, tanárainak, de a kérdés után érdeklődő más olvasóknak is.



Diák szó-kincs-tár
Dóm Kiadó
144 oldal
Ár: 790 Ft
Könyvbarát ár: 630 Ft
Kódszám: 80-002

Újszerű helyesírási segédkönyv! Végre nem kell az általános iskolás gyerekeknek a felnőtteknek szóló vaskos kötetekben „elveszniük", hiszen itt egy igazi segítőtárs, a SZÓ-KINCS-TÁR. Az első részben a diákok színes képek, hangulatos történetek és a hozzájuk tartozó szójegyzékek segítségével ismerkedhetnek meg a szavak jelentésével, használatával, helyes írásmódjukkal s az egyszerűbb fogalmazásokkal. A második rész igazi kincstár: több, mint 10 000 szó helyesírási szótára... mert
EGY DIÁK SEM TUDHAT MINDENT!

WURLITZER

WARNER

Luis Miguel - El Concierto



Aki szereti Santana stílusát, nem fog csalódni ebben a zenében sem. egyértelmű latin soul, funky elemekkel tűzdelve. Igazi egyéniség bontakozik ki már az első perc hallgatása közben. Hallgassátok meg!

The Winans - Heart Soul



Ha összeáll 4 feketebőrű énekes, és minegyikük énekel is, az már igazi spirituálé hangulatot éreztet. Ez azonban más, inkább gospel és jazz elemekkel tűzdelt fekete zene, melyben istenhez fohászkodnak.

Boney James - Seduction



Jazz, szaxofon, igazi koncerthangulat. Mi más kell egy fáradt napot lezáró esti zenehallgatáshoz. Boney James egy fáradhatatlan szaxis, akiből olyan energia árad, ami azt tükrözi, ő levegővétel nélkül is tud koncertezni.

EMI

Eternal - Power of a Woman



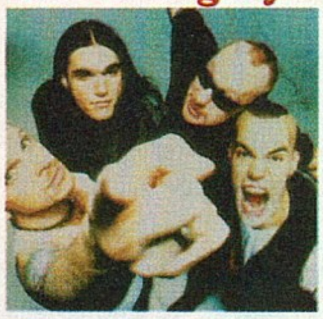
Fehér + néger = félvér. Ebből három, aki angol és amerikai zenét játszik. Rossz nem sülhet ki belőle. Ez így is van. Bár az album nem számíthat elsöprő világsikerre, azért aki szereti a soul zenét, ezt se hagyja ki!

Supergrass - I Should Coco



Ez a fiatal angol trió kislemezeivel eddig is nagy sikert aratott. Legújabb albumuk humoros szövegeivel punkos stílusával nyerte meg a hallgatóságot. Könnyed lírai felvételeik, és kemény punk dalaik egyaránt sikeresek.

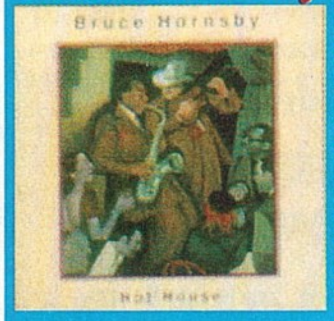
The Almighty - Just Add Life



Nem is tudom, hogy jellemezzem ezt a csapatot. A metálzene gyökereiből táplálkoznak, és mindezt úgy adják elő, mintha egy bárban ülnénk, és ott hallgatnánk. Szokatlan a hangzás, de azért nem rossz.

BMG

Bruce Horsby - Hot House



Hát nem tudom, ezt az anyagot hova soroljam be, egy biztos, Bruce kiváló jazz zongorista, aki ezúttal egy kicsit elkanyarodott a country és rock világa felé. Ez már önmagában azt jelzi, hogy ritka stílust képvisel.

Luca Carboni - Mondo



Van, aki rajong az olasz dalokért. Én mondjuk nem ezek közé tartozom, ettől függetlenül szívesen hallgattam meg Luca albumát. Leginkább az a különös rekedt énekhang fogta meg figyelmemet, ami valami varázst ad.

Joan Armatrading - What's Inside



Néha nem jön rosszul valami olyan zenei stílus sem, amire este nagyon könnyen elaludhatunk. Joan balladái erre kiválóan alkalmasak, így elkerülhetjük azt a veszélyt, hogy ásítozzunk. Megy ez magától...

SONY

The Nits - NEST



Szokatlan popzene, európai köntösben. A Nits együttes, mint tudjuk a holland királynő kedvence, régóta van a pályán. Ez az album egyfajta összegzés eddigi pályafutásukról. 'Finom' popzene, ajánlom mindenkinek.

Ruby - Salt Peter



Tudjátok, hogy Ruby volt az egyik legsikeresebb női előadó 1995-ben? Erről meg is győződhettek, ha meghallgatjátok Salt Peter c. albumát. A computeres technikával készült album techno, de annak is egy lágy változata.

Tina Arena - Don't Ask



Engem ennek az albumnak inkább a borítója fogott meg. Ha nem kaptam volna a CD-t, biztos megvettem volna. Ez az album nagyon jól visszatükrözi egy gondokkal küszködő fiatal nő érzéseit. Nagyon szép dalok.

POLYGRAM

MHV - Bölcsőtől a sírig



"Szegény Magyarország" énekli a jól ismert hármas: Vikidál, Homonyik és Menyhárt. 1996-ban ennél nagyobb igazságot talán egyik előadótól sem hallhatunk. Átlagos magyar könnyűzene, de nem több.

Pulp - Different Class



Scheffield a barna sörei mellett Pulp nevű zenekarával is dicsekedhet. Legújabb albumuk az év lemeze lett 1995-ben Angliában. Aki szereti a jól komponált szintetizátor alapra épülő zenét, nem fog benne csalódni.

Kispál és a borz - Ül



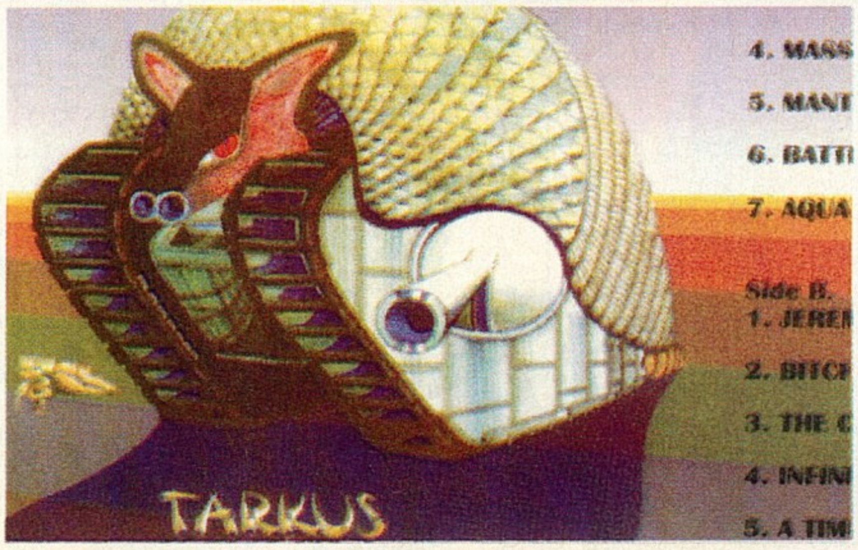
Olyan kutyát már láttam, akinek azt mondták: 'Ül!', borzot viszont még nem. Borz-asztóan jó albumot készítettek Lovasiék. Az album továbbra is az élet, a pusztuló föld és környezet problémáit szedi csokorba.

-kra-

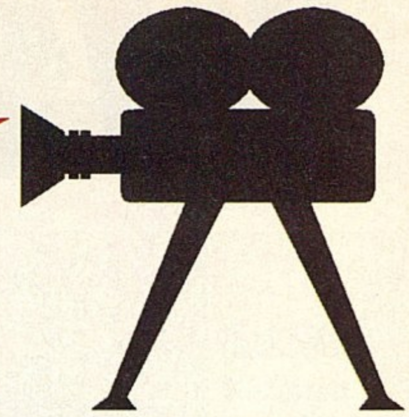
Játék 9

A Ring kiadó 1995-ben jelentette meg egy ismert trió egyik népszerű lemezét, mely borítója itt látható jobbra. Melyik ez az együttes?

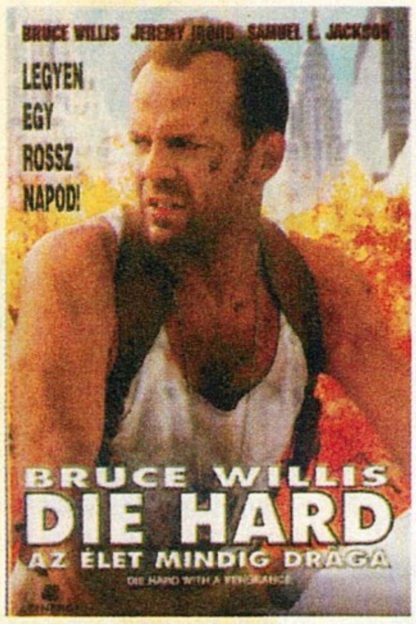
A helyes megfejtések beküldői között három audio kazettát sorsolunk ki.



MOZGÓ KÉPEK



Die Hard / *Cinergi*



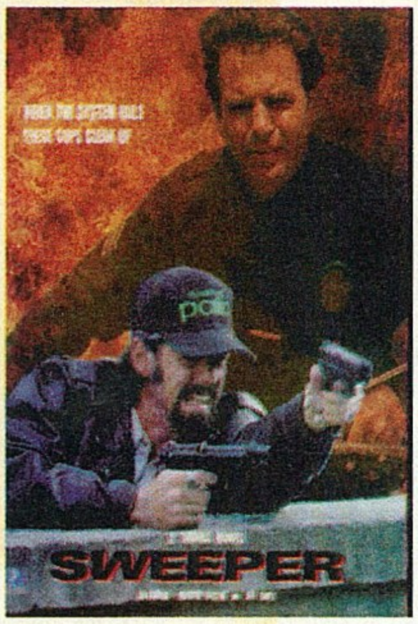
John McClane ex-rendőr (Bruce Willis) számára ez az augusztusi nap is ugyanúgy indult, mint a többi: iszonytató fejfájással. Ám New York egyik őrszobáján megcsörren a telefon, és a telefonáló - bizonyos Simon - közli: imént robbantott fel egy metróállomást, és továbbiakat is levegőbe repít még, ha John McClane nem áll rendelkezésére, és nem hajtja végre utasításait. Nincs más hátra, a kapitány elküld egykori hadnagyáért, és a másnapos, nyúzott McClane ismét beszáll a halálos körhintába...

A megtörhetetlen / *Flamex*



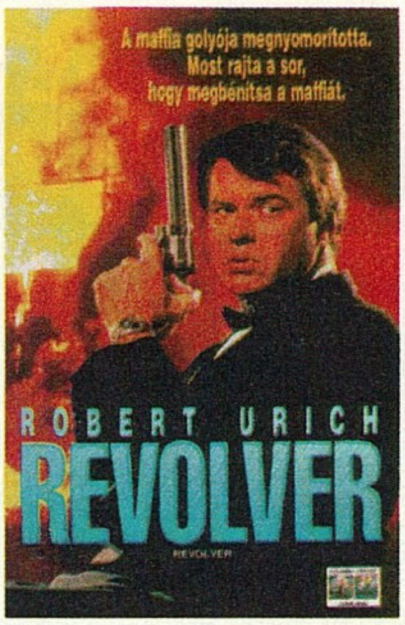
Franklin Bean (Charlie Sheen), a fiatal amerikai katona apja temetéséről tér vissza németországi állomáshelyére. Tele lelkiismeretfurdallással, hogy apja halálát ő okozta állandó lázadásával, most pedig teljesen egyedül maradt, mindent megtesz azért, hogy leszereljék. Tetováltatja a kezét, megsérti a kötelező fegyelmet, részegen óriási botrányt csinál - és végül a McKinney (Martin Sheen) parancsnoksága alatt álló büntetőtáborban köt ki...

Tisztogatók / *Fórum Film*



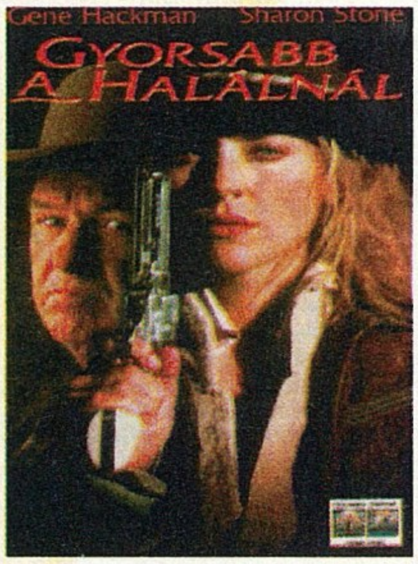
Mark Goddard, a Los Angeles-i zsaru egész fiatalon belekóstolt az erőszak vizébe, amikor szeme előtt lemészárolták az egész családját. Élete gyökeresen megváltozik, amint bekerül a rendőrök titkos szövetségébe, akiket csak 'Tisztogatók'ként emlegetnek. A szervezetben nem ismernek szabályokat és Mark minél jobban belemerül, rájön, hogy az események szoros összefüggésben állnak családja kiirtásával, sőt még a jövője is veszélybe kerül...

Revolver / *Intercom*



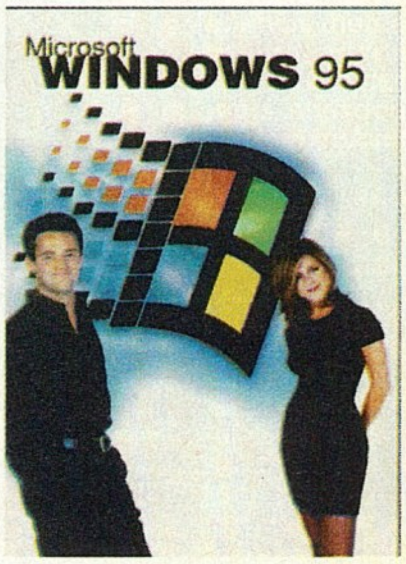
Egy nyugalomba vonult titkos ügynök még egyszer, utoljára visszatér a nemzetközi bűnözés veszélyes világába. Végre egyszerű, biztonságos, boldog életre vágyott. De valami egészen mást kap helyette. A spanyol kábítószermaffia az egész világra ki szeretné terjeszteni hatókörét. Amikor az ügynök meg akarja állítani őket, őt állítják meg - de örökre...

Gyorsabb a halálnál / *Intercom*



11 harangütés és egy halálos lövés. Egy vadnyugati kisvárosban így jelzik a delet. A városka ura, a könyörtelen és kiismerhetetlen sheriff (Gene Hackman) vezette be ezt a szokást. A minden órában megvívott pisztolypárbajok pedig csak egyféleképpen végződhetnek. Ő még sohasem hibázott. Senkinek sincs esélye, hogy szembeszálljon vele. Ekkor jelenik meg egy nő (Sharon Stone). Nem tudni, honnan jött és mit akar. De halálosan szép...

Windows'95 / *Video Rent*



A világ első számítástechnikai videokomédiája. Ha azok közé tartozol, akik még megrögzötten idegenkednek a számítógéptől, állj meg egy pillanatra, mielőtt undorral elhajítanád ezt a kazettát. És akkor se dobd el nagy ívben, ha fanatikus klaviatúra püfölő vagy. A Microsoft immár nem csak a számítástechnikát hozta forradalmian emberközelbe, hanem ezzel a komédiával a szoftveroktatást is...

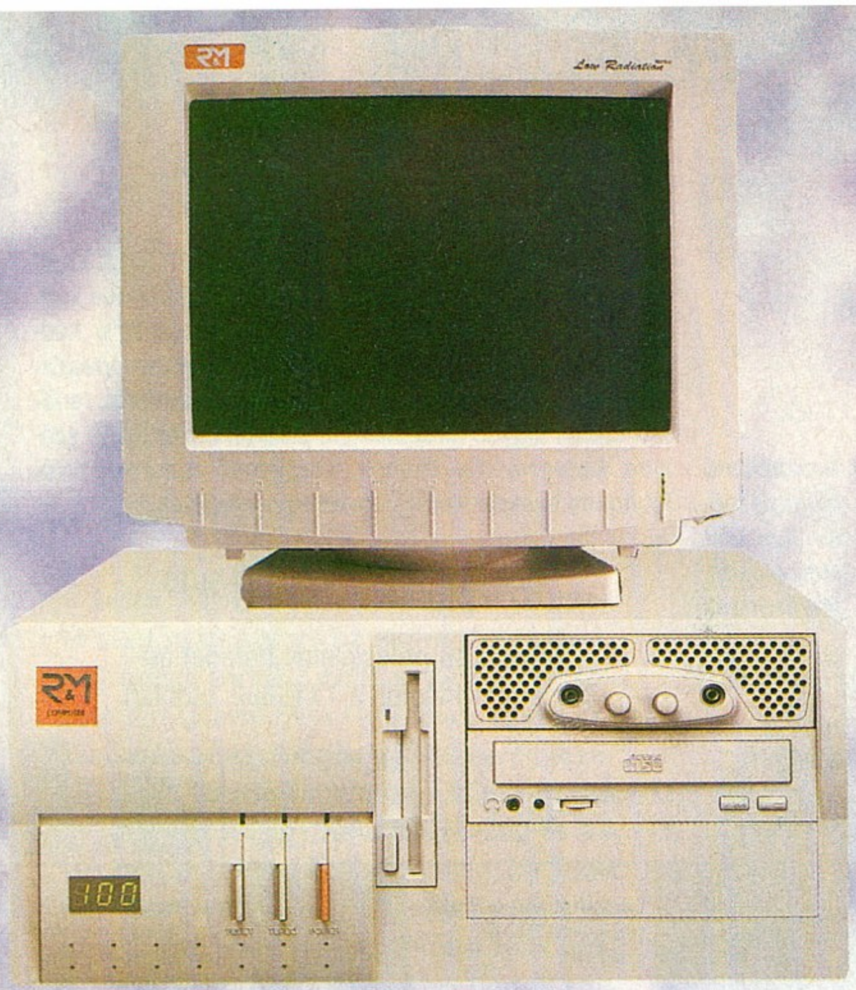




Játék 10

Az itt látható hölgy nyerte az idei 'Arany Glóbusz' filmdíját. Ki ő?

A helyes megfejtések beküldői között műsoros videokazettát sorsolunk ki.



Minőségi RM számítógépek:

AT 486-66/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	82100 Ft
AT 486-100/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	88800 Ft
AT 486-133/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	92800 Ft
Pentium 75/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	122800 Ft
Pentium 100/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	135800 Ft
Pentium 133/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	162900 Ft

Az árak a monitor árát nem tartalmazzák!

Monitorok:

14" mono SVGA	12900 Ft
14" color SVGA NI, LR	35800 Ft
15" color SVGA NI, LR	49900 Ft
17" color SVGA NI, LR	89900 Ft

Termékeinkre 1+2 év telephelyünkön érvényesíthető garanciát vállalunk!

Multimédia kiegészítők:

CD-ROM 2x sebesség, IDE	9990 Ft
CD-ROM 4x sebesség, IDE (SANYO)	16800 Ft
CD-ROM 4x sebesség, IDE (Sony 76E)	17800 Ft
CD-ROM 5x sebesség, IDE (Acer)	20800 Ft
16 bites Acer hangkártya	6880 Ft
16 bites Acer GM hangkártya	12990 Ft
SoundBlaster 16 OEM	13800 Ft
SoundBlaster AWE 32 OEM	21800 Ft



Faxmodemek:

1114 belső, 14400 bps	13495 Ft
1114 külső, 14400 bps	16495 Ft
1128 belső, 28800 bps	27900 Ft
1128 külső, 14400 bps	29900 Ft



A felsoroltakon kívül számítástechnikai alkatrészek és multimédia kiegészítők teljes áruskálájával állunk minden Kedves Vásárlónk rendelkezésére!

Az árak a 25% áfát nem tartalmazzák!

MIXIM

Üzlet és szerviz: 1092 Budapest, Erkel u. 13/A
Telefon: 217-8762, fax: 218-5099
Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.,
Telefon/fax: 210-2800